

LE NOUVEAU
Pif
N° 763
8F.
DE L'OR
A LA PELLE
I.S.S.N. 0754 - 9490
MM
et son gadget
UNE PEPITE
AURIFERE
HEBDOMADAIRE 39e ANNÉE - 8 F TTC DONT TVA 4% FRANCE. ALGÉRIE : 6 DA. 500 CFA. ITALIE : 3000 L.
LIBYE : 0,800 DL. MAROC : 8 DH. SUISSE : 4 FS. CANADA : $ 1,75. ESPAGNE : 200 PTAS. BELGIQUE : 80 FB.
HAÏTI : 10,50 G. TAHITI : 270 CFP. LA RÉUNION : 12,6 FF. TUNISIE : 800 MILLIMES. 2001 AUTRES PAYS : 9 F
M 2806 - 763 - 8,00 F

Pour la 1ère fois, un volant p



Turbo™ est une marque déposée appartenant à Sega Enterprises Inc.© 1981 Sega Enterprises Inc. - Zaxxon® et Sega® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc.© 1982 Sega Enterprises Inc. - Cosmic Avenger™ est une marque déposée appartenant à Universal Co Ltd© 1981 Universal Co Ltd. - Turbo™ est une marque déposée appartenant à Sega Enterprises Inc.© 1981 Sega Enterprises Inc. - Donkey Kong® est une marque déposée appartenant à Nintendo of America Inc.© Nintendo of America Inc. - Activision® est une marque déposée appartenant à Activision Inc. Atari® et Video Computer System® sont des marques déposées appartenant à Atari Inc. - Imagic® est une marque déposée appartenant à Imagic. La désignation des marques mentionnées ci-dessus n'est faite qu'à titre documentaire et ne saurait autoriser une confusion quelconque.

CBS ELECTRONICS
L'ORDINATEUR AU COEU

pour prendre le volant.

Enfin un poste de pilotage qui ressemble à un poste de pilotage et une route qui ressemble à une route.

Avec CBS ELECTRONICS, pour la 1ère fois dans le jeu vidéo, vous avez un vrai volant, un accélérateur et un changement de vitesse, des images réalistes, des décors qui bougent et se transforment. Des sons étonnants !

Pour la 1ère fois dans le jeu vidéo, vous êtes vraiment au spectacle. Et ce n'est pas tout : les 16 jeux existants ont 4 niveaux de difficulté et certains sont de vraies premières : les 3 dimensions avec Zaxxon®, 32 objets en mouvement en même temps avec Cosmic Avenger™, un volant et un accélérateur avec Turbo™.

CBS ELECTRONICS propose aussi en cassette les plus grands succès des «jeux de café». Et le célèbre jeu Donkey Kong® est fourni avec l'ordinateur de jeu.

L'ordinateur de jeu CBS ELECTRONICS ne se contente pas de posséder une mémoire haute capacité, il est évolutif; 2 modules sont déjà disponibles : l'adaptateur multi-cassettes (permettant de jouer avec les cassettes Activision®, Atari® 2600 V.C.S.®, Imagic®...) et le module de pilotage. A venir : le micro-ordinateur...



CBS ELECTRONICS, c'est le plus grand plaisir de jeu ! C'est la simplicité d'utilisation des boîtiers : clavier digital à 12 fonctions, levier de direction, pulseurs latéraux.

Pour la 1ère fois, venez vous plonger au cœur du jeu.

Plus de 1000 unités de démonstration vous attendent dans les points de vente.

Tout est pensé pour que vous vous laissiez prendre au jeu.

UR DU JEU.

J.WALTER THOMPSON

CE MOIS-CI RIRE-JEUX BLAGUES !

Placid et Muzo POCHE
+ 1 jeu cadeau
179
mensuel 5.80F TTC dont TVA 4% FRANCE
JEUX-GAGS-BLAGUES

AVEC LES NOUVEAUX

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

Pif POCHE
ISSN 0222-9528
+ 1 jeu cadeau
219
mensuel 5.80F TTC dont TVA 4% FRANCE
JEUX-GAGS-BLAGUES

+ DES JEUX CADEAUX


PUBLICATIONS PIF-GADGET

126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10.
Tél.: 246.92.25
Télex: EDIPIF 640067 F.

Directeur de la publication :
Jean-Claude Le Meur.

Rédacteur en chef :
Jean Ollivier.

Secrétariat général :
Nicole Marliac.

Rédaction :
Jean Ollivier, Roger Lecureux, Claude Bardavid, Roger Dal, Jean Pénichon, Léon Wisznia.

Directeur artistique :
Sacha Kleinberg.

Réalisation :
Robert Andreucci (Rédacteur en chef technique).
Gilbert Favrie, Michèle Lecreux.

Maquette :
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing :
Jean Martin (Etudes, gestion).

Commercial :
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.).
Pierre Sebahoun (Abonnements : Tél. : 287 97 40 poste 28).

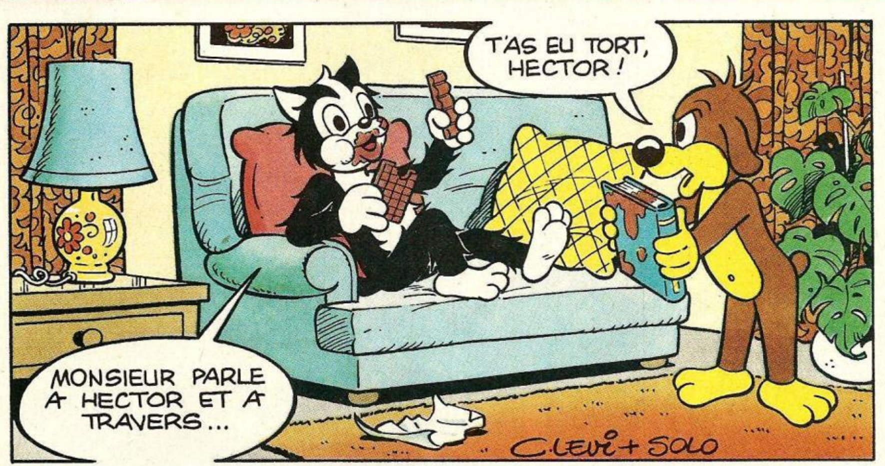
Promotion, relations extérieures :
Andrée Gigaud.

Publicité :
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly. Tél. : 747.16.00.
Jean-Pierre Soupa (Directeur).
Eliane Dalouche (Chef de publicité).



Pif

La pépite à Pépé



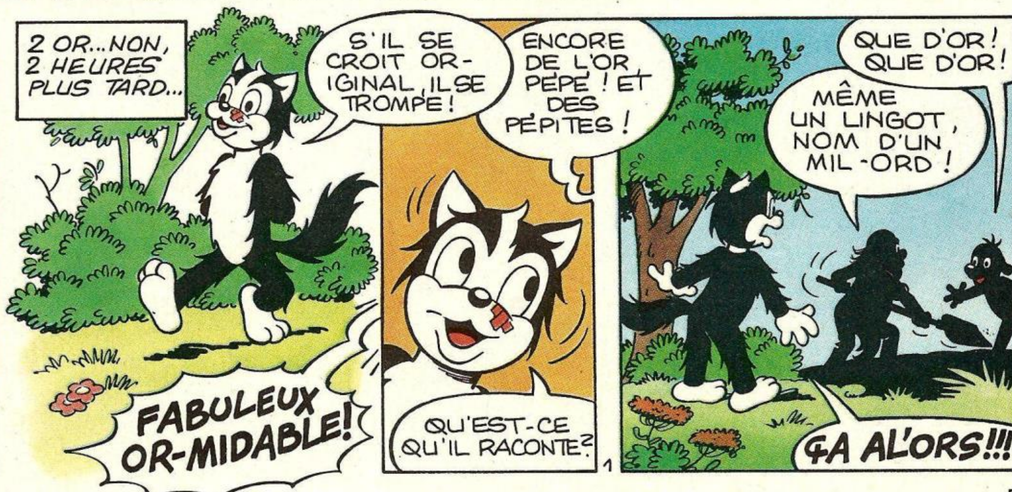


© Ed. VAILLANT, 2001









D'APRÈS C. ARNAL.


DES PÉPITES ! DES LINGOTS !!!
GNNN !
TANT PIS POUR HERCULE L'INCRÉDULE, IL AURAIT DÛ FAIRE UN EFFORT POUR GAGNER SA PART !

IL FAIT BIGREMENT CHAUD, NOM D'UNE OR-ANGE !
POUF !
HÉ ! LES AMIS ! JE VAIS VOUS AIDER !

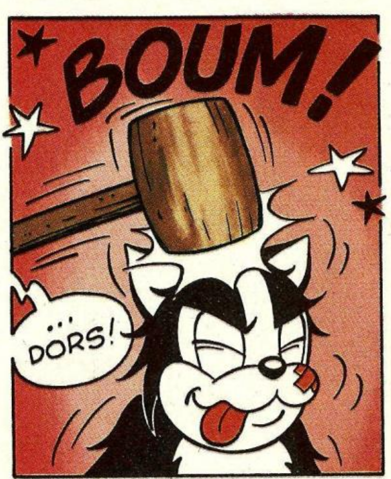
TOUT CE QUE TU TROUVES EST À TOI, HERCULE !
CREUSE, C'EST UNE AFFAIRE EN OR !
REPOSEZ-VOUS, PRENEZ VOTRE TEMPS SURTOUT !

HAN ! QUE LA TERRE EST DURE !
T'EN FAIS PAS, HERCULE !

... NOUS AVONS MIS AU POINT UN PLAN ...

... ORSEC !
PLUTÔT HUMIDE, CE PLAN ! AH ! AH ! AH !
GLOUPS !
2001

VIENS, ON TE FAIT UN PONT... D'OR !

VOUS... GRRRR !!!
CHUT ! LE SILENCE EST D'OR !
SILENCE ET ...

BOUM !
... DORS !

IL A D'ABORD EU DE L'OR EN BARRE ...
... PUIS UN COUP DE BARRE ...

GRRRR ! ILS VONT ME LE PAYER !











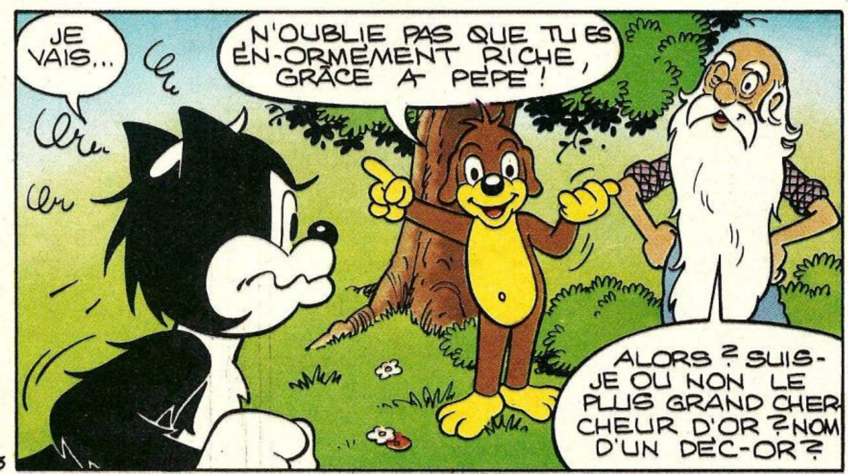


2001









Ce numéro n'est complet qu'avec son encart paginé de I à XVI, à l'exception des exemplaires destinés à l'Algérie.





2001







SCHTROUMPFE TOUJOURS, GARGAMEL... C'EST MOI LE SCHTROUMPF ELECTRONIQUE

JEU MONTRE A QUARTZ

HEURES — 12/24 HEURE JEU A — ALARME ON/OFF JEU B — MODE — SET — MINUTES

SCHTROUMPFS ORLITRONIC

Schtroumpfe vite pour que le petit schtroumpf puisse ramasser des champignons sans se faire schtroumpfer par le vilain Gargamel et son chat Azraël.
De retour à la maison, tu auras schtroumpfé 100 points !

2 niveaux de difficultés, affichage du score, effets musicaux, montre.
Si tu ne trouves pas le SCHTROUMPF ELECTRONIQUE, écris à ORLI-JOUET en joignant un timbre pour avoir la liste des magasins.

R.D.B. associés lyon

tac — ORLI JOUET — 68, rue Montgolfier, 69006 LYON

ENFIN ! POUR VOUS LES FILLES

LE NOUVEAU
Pif
POUR LES FILLES
SPECIAL
15 F.

ALLÔ ! LES COPINES.

POUR RIRE
des gags
et des jeux

Le Dossier des 11/14 ans :
LES PREMIERES
REGLES

TON CADEAU
LE MINI-BOOK
TELEPHONE
ET SON COFFRET.

ALAIN SOUCHON
"Entre cinéma
et chanson."

MIMI : 14 pages
d'émotion

TON
CADEAU
LE MINI-BOOK
TELEPHONE
ET SON COFFRET



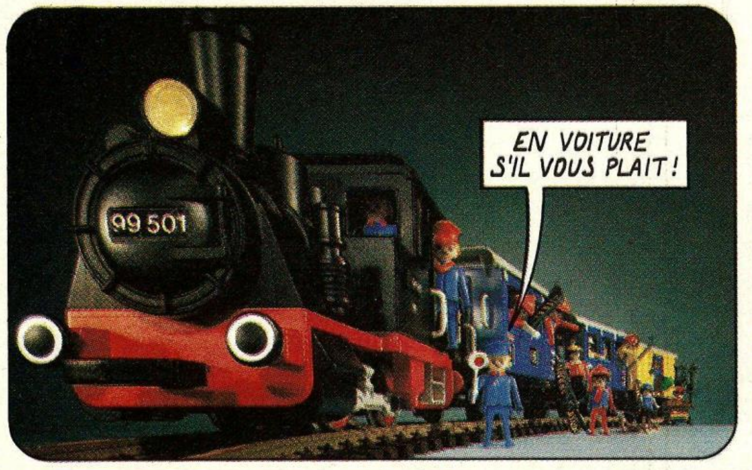
Les playmobils explorent le temps

LES PLAYMO SPACE ET LE TRAIN

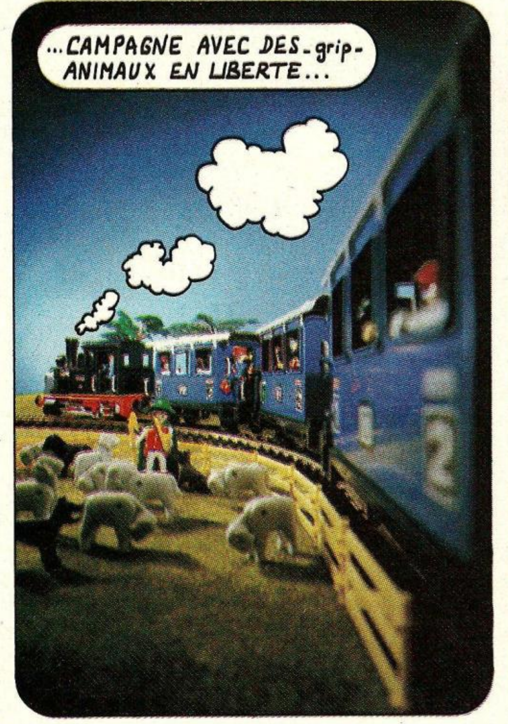
Nous sommes en 2887, dans une playmobase de la planète volcanique Axxela... Nos amis viennent d'assister à un documentaire sur les transports d'autrefois dans l'une des vidéothèques de la base.

ANIMEES, COLOREES, BRUYANTES : LES GARES DU XXème SIECLE ETAIENT PLEINES DE VIE !

C'EST PAS_zip_ COMME ICI_ bip! bip! bip!_ NOUS VENONS DE SUIVRE UNE FAMILLE_rreu_ QUI PARTAIT EN VACANCES_blip_ D'HIVER_zzzzzz_....







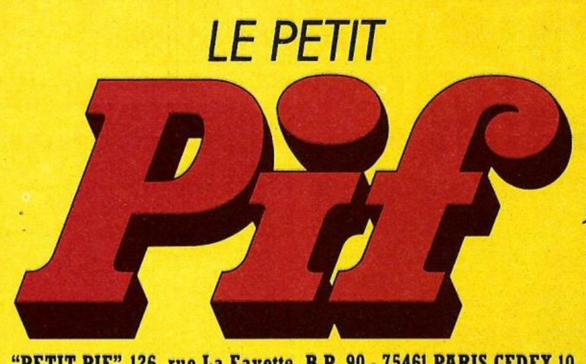


Fais comme nous : mêle tes Playmo-Space aux autres Playmobil.
Tu vivras ainsi de merveilleuses aventures.

playmobil



Le journal des mains lestes...



"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



...et des fesses meurtries.

HUGH! HUGH!

UN INDIEN DE CINÉMA

Iron eyes – en français : Yeux de fer – s'est battu contre les cow-boys les plus célèbres de l'histoire du cinéma. *Le Petit Pif* ouvre pour vous le livre de sa vie...

Iron eyes est né en 1916 dans un ranch de l'Oklahoma que son père louait à une compagnie de cinéma : la Paramount. Toute son enfance fut bercée par le sifflement des balles et le galop des vieux westerns d'avant-guerre. (Voir *Super* du n° 751 : « Il était une fois le Western! »). Aussi ne faut-il pas s'étonner de voir un beau jour notre jeune Indien signer son premier engagement d'acteur. C'était alors le temps du cinéma muet.

Depuis, Iron eyes a tourné plus de 200 films. Il fut le partenaire des plus grands : Errol Flynn, Gary Cooper, John Wayne... et tant d'autres!

Un moment interrompue par la Seconde Guerre mondiale – à laquelle il participa en tant qu'agent secret –, sa carrière reprit de plus belle. Il joua dans des films aussi fameux que *La flèche brisée* ou *Un homme nommé cheval.*

Aujourd'hui, Iron eyes a publié ses mémoires dans un gros ouvrage intitulé : *Ma vie d'Indien de Cinéma.* Le livre a été édité aux Etats-Unis et en Angleterre; on attend impatiemment la traduction française. Espérons que les cow-boys ne seront pas jaloux!

IRON EYES
My Life as a Hollywood Indian

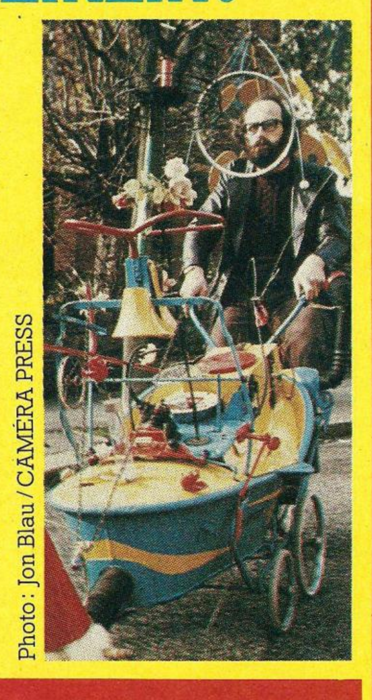
UNIVERSAL PHOTO

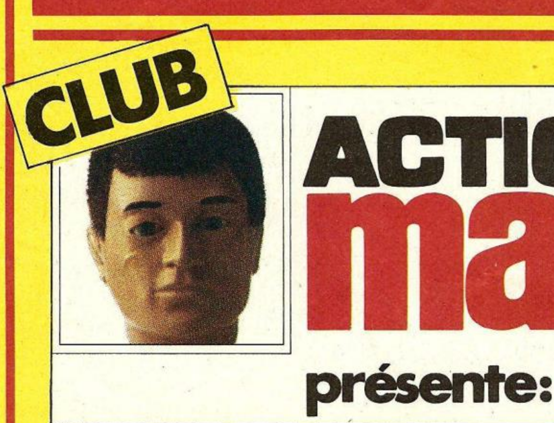
LA BULLE

PFFF ! JE ME SUIS PROMENÉ DANS LE SUPER DE LA SEMAINE, ET J'Y AI CROISÉ UN PETIT INDIEN SYMPA COMME TOUT... RETENEZ BIEN SON NOM, IL S'APPELLE YAKARI, NOM D'UNE TRUFFE EN SUCRE, VOUS ALLEZ EN REDEMANDER !

CYCLO-ZINZIN!

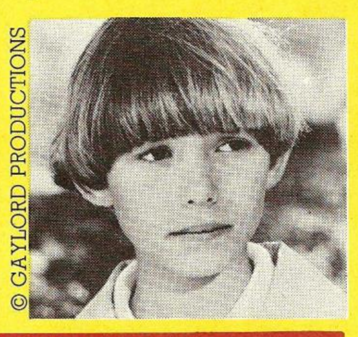
Hum! Mesdames et Messieurs! Permettez-moi de vous présenter l'une des dernières créations à pédales de Peter Fairhurst. Peter Fairhurst est un artiste britannique de 35 ans qui habite la bonne ville d'Hastings, dans le Sussex. Evidemment, à première vue, l'œuvre paraît déconcertante. Mais ne nous y trompons pas, elle roule! La première surprise passée, les voisins de Peter se sont habitués. Quant à ses élèves – Peter est prof –, ils sont ravis. Nous aussi!


Photo: Jon Blau / CAMERA PRESS

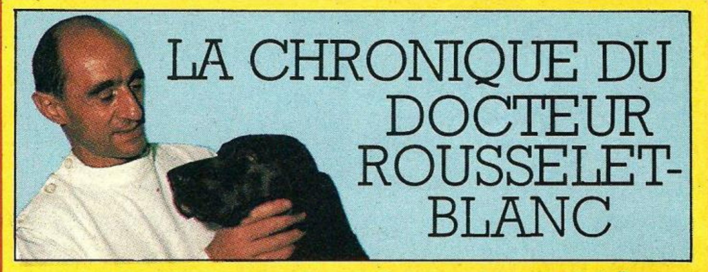


L'ENFANT D'« UN HOMME, UNE FEMME, UN ENFANT »

Sébastien Dungan a 11 ans. Il est le petit garçon triste du film *Un homme, une femme, un enfant,* qui est encore à l'affiche de plus d'un cinéma. Dans la vie, Sébastien est tout le contraire d'un enfant triste : Il adore se bagarrer avec son cousin Simon, et il a un faible pour les bébés... « J'aime les tout-petits et, plus tard, je voudrais être pédiatre », me confie-t-il.


© GAYLORD PRODUCTIONS

CLUB ACTION MAN
Miro-Meccano - B.P. 127 - 75924 Paris Cedex 19.



RAJEUNIS TON CHIEN!

Ton compagnon commence à s'essouffler quand il joue trop longtemps, il traîne un peu la patte, ses yeux bleuissent et son poil n'est plus aussi brillant... Il vieillit. En médecine humaine, il est une discipline que l'on appelle la **« gérontologie »**; elle a déjà fait ses preuves. Eh bien, pour ton chien, il en est de même... ou presque. Bien sûr, aucun traitement ne te rendra un animal tout neuf, mais ton chien pourra néanmoins se voir épargner beaucoup de petits ennuis de la vieillesse. Pour cela, on utilise des produits dont il serait trop long de te donner la liste. Sache qu'il s'agit de détoxicants, de vitamines, de toniques, et de certaines substances dont on a découvert les propriétés « rajeunissantes ». Le traitement s'effectue à la fois par piqûres et par comprimés; il dure un ou deux mois, et on peut le renouveler sans danger. On commencera vers l'âge de 9 ou 10 ans. Ce qui est essentiel avant toute chose, c'est de débuter par un bilan de tout ce qui ne va pas dans l'organisme. C'est tout simple : il faut faire une prise de sang, une bonne auscultation, et parfois une radiographie. Cela ne coûte pas excessivement cher, beaucoup moins, en tout cas, que d'essayer des traitements réparateurs quand il est trop tard.



TRUC

LA ROUILLE, OUILLE!

Pour que tes punaises ou tes épingles (si tu aimes la couture) gardent en toutes occasions de bonnes joues bien brillantes, mets donc un morceau de craie au fond de leur boîte. La craie, c'est bien connu, absorbe l'humidité.

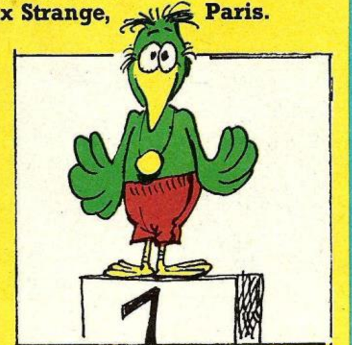


Les demandes de « *Réponse à tout* » s'entassent sur le bureau du Petit Pif. Aujourd'hui, 5 questions sur la vitesse...

RECORDS DE ViiiiTESSE !

LE MARTINET : 170 KM/H!

Cher Pif. On m'a dit que certains oiseaux possédaient une pointe de vitesse fantastique. Est-ce vrai?
Thomas-Félix Strange, Paris.



Eh oui, certains oiseaux vont plus vite que les chevaux de course! Ainsi, le cygne, chronométré à 90 km/h, ou l'oie du Canada, capable d'atteindre les 100 km/h et de tenir longtemps cette vitesse. Cependant, le record absolu appartient au martinet, avec 170 km/h! C'est la plus grande vitesse atteinte par un être vivant utilisant seulement sa force musculaire.

MUR DU SON?

On dit quelquefois d'un avion qu'il a franchi le mur du son. Qu'est-ce que ça veut dire?
Agathe Beaudin, Paris.

Cela signifie que l'avion en question a dépassé la vitesse du son, qui est de 1 192 km/h. Le mur du son fut dépassé pour la première fois, le 14 octobre 1946, par le pilote américain Charles E. Yeager. Aujourd'hui, certains avions atteignent 6,1 fois la vitesse du son!

CHEVAL DE COURSE CONTRE CARL LEWIS

Cher Pif. Je suis une passionnée de chevaux. Peux-tu me dire si un cheval peut battre à la course un athlète comme Carl Lewis?
Chantal Rotheleur, Lyon.

En règle générale, le cheval de course atteint une vitesse 1,5 fois plus élevée que celle des meilleurs athlètes, Carl Lewis compris. Le cheval le plus rapide du monde a parcouru 4,83 km, en 5 minutes et 15 secondes; soit une moyenne de 55,2 km/h. Rappelons que la plus grande vitesse atteinte par un athlète courant un 100 m, est de 45 km/h – vitesse chronométrée entre le 80e et le 100e mètre.

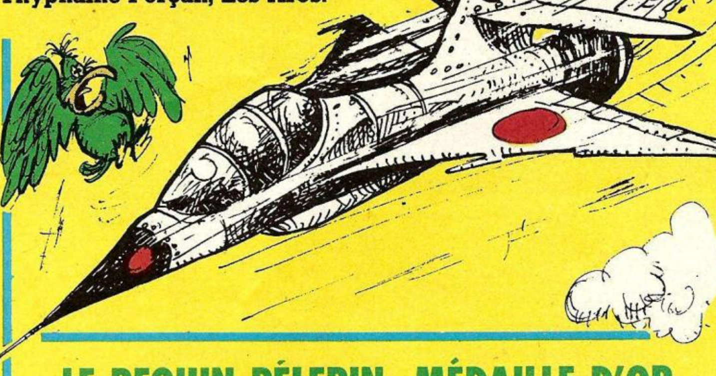


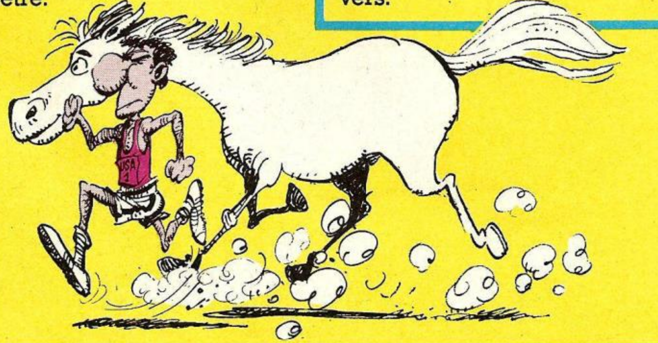
LA LUMIÈRE, RECORD ABSOLU!

Salut la truffe! J'ai un vieux dada, l'astronomie. J'ai lu que certaines comètes pouvaient atteindre la vitesse de 600 km/seconde. Est-ce le record absolu dans l'Univers?
Thyphaine Porçan, Les Arcs.

Oh, que non! Au début des années soixante, on a observé des galaxies lointaines qui s'éloignaient de nous à 240 000 km/s. En 1963, on découvrit que les quasars* s'éloignaient de nous à la bonne vieille vitesse de 285 000 km/s. Bien que des astronomes aient découvert récemment des quasars dont certaines parties semblaient animées d'une vitesse supérieure à celle de la lumière, c'est encore la vitesse de la lumière dans le vide qui constitue la vitesse absolue de l'Univers : 299 792,5 km/s.

* On considère actuellement que ce sont les objets les plus lointains observés dans l'Univers.





LE REQUIN PÉLERIN, MÉDAILLE D'OR

J'ai lu dans un *Petit-Pif* que l'animal terrestre le plus rapide était le guépard. Peut-on trouver des poissons plus rapides.
Jérémie Gignoux, Saint-Maurice-en-Trièves.

Certains poissons atteignent en effet des vitesses remarquables. Tel le makaire, qui peut se déplacer à 80 km/h, ou encore le requin bleu qui atteint ses 65 km/h. Mais la palme revient sans conteste au requin pélerin qui, avec 110 km/h, laisse loin derrière les 102 km/h du guépard.




Les aventures d'
YVAIN
scénario: Jean OLLIVIER
dessins: José de HUESCAR
LES BUVEURS DE BIÈRE
POURSUIVANT LA QUÊTE DU CHAUDRON D'OR, YVAIN ARRIVA DANS UN CHÂTEAU OÙ DIX HOMMES MANGEAIENT ET BUVAIENT SANS ARRÊT.
AHAHAAAA!
PAR MA CORNE À BIÈRE, TU NE SAIS PAS BOIRE PLUS QU'UNE JEUNE FILLE, ÉTRANGER !
© Ed. VAILLANT 2001
AUSSI VRAI QUE MON NOM EST RIGG, PUISQUE TU NE SAIS BOIRE, QUE LA BIÈRE TE LAVE LA FACE !
AHAHAAA! AHAHAA! AHAAAA!
LA PROVOCATION DE RIGG ÉTAIT UN DÉFI AUQUEL ON NE POUVAIT RÉPONDRE QUE PAR LES ARMES.
YVAIN DEVAIT AFFRONTER L'HOMME, L'ÉPÉE AU POING...
CE COMBAT, RIGG L'AVAIT VOULU...
TON SANG LAVERA LE PAVÉ, ÉTRANGER ! POUR BIEN SE BATTRE, IL FAUT SAVOIR BOIRE.
ET TON SANG NE DOIT ÊTRE QUE JUS DE NAVET...
AHAHAAA!
YVAIN S'ESSUYA LE VISAGE D'UN REVERS DE MAIN.
C'EST MON HONNEUR QUE JE VEUX LAVER, RIGG !
AHAHAAA!



La semaine prochaine : **LE VERGER AUX POMMES D'OR**



JE M'ABONNE AU NOUVEAU PIF

83 45 06

Nom

Prénom

Adresse

Code postal Ville

Téléphone 16 Indicatif N° Je suis un garçon ☐ une fille ☐ né(e) en...

JE VEUX M'ABONNER POUR

MON ÉCONOMIE EST DE

JE DOIS VOUS RÉGLER

COLLE ICI LE TIMBRE QUE TU AS CHOISI

Bulletin à retourner à SERP-Gestion abonnement PIF - BP 25 - 93101 MONTREUIL CEDEX accompagné de votre règlement, établi à l'ordre de BRED/VAILLANT (et non pas SERP).
N.B. Pour l'étranger les tarifs 6 mois et 1 an sont respectivement de 250 F et 450 F.

RÉSERVÉ À LA SERP

MT

Mode N°

ENVOYEZ-MOI EN CADEAU

Offre valable jusqu'au 31 mars 1984

Choisis la durée de ton abonnement... ...et ton cadeau !

3 MOIS 96 F

Si tu choisis l'abonnement 3 mois, pendant 13 semaines tu recevras le Nouveau PIF chez toi, à ton nom. Pour 12 numéros payés je t'expédierai 13 numéros. Ton cadeau de bienvenue est un poster en couleur d'un personnage du Nouveau PIF.

6 MOIS 176 F

Si tu choisis l'abonnement 6 mois, l'économie que tu réalises est de 32 F. Pour le prix de 22 numéros je m'engage à t'en expédier 26 ! Chaque semaine tu découvriras le Nouveau PIF dans ta boîte aux lettres. Exceptionnellement je te laisse choisir ton cadeau : le jeu de Mikado ou le cadeau mystère

1 AN 336 F

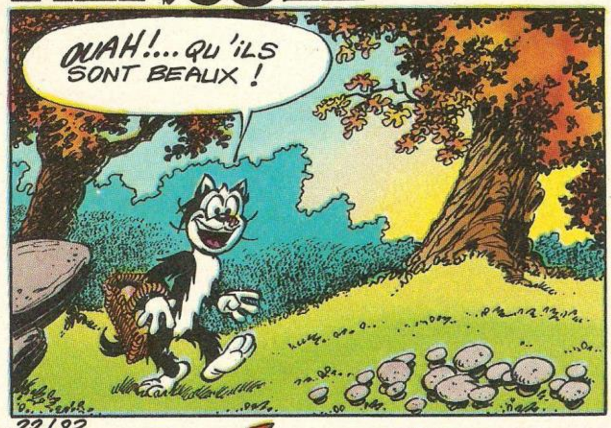
Si tu choisis l'abonnement un an, je m'engage à t'expédier 52 numéros pour le prix de 42. Oui, tu as bien lu : 10 numéros gratuits soit une économie de 80 F ! **Mais ce n'est pas tout.** Très exceptionnellement j'autorise le règlement en 2 fois, 168 F aujourd'hui et 168 F d'ici 4 mois. De toute façon, crédit ou pas, tu as le choix de ton cadeau. Découpe vite le timbre qui t'intéresse et colle-le sur le bulletin d'abonnement.

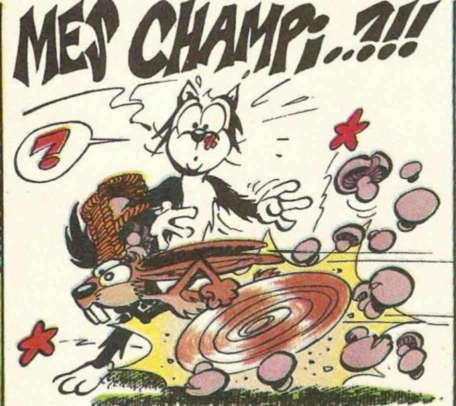
02	01	11	22	20	10	00
3 MOIS	6 MOIS	6 MOIS	1 AN	1 AN	1 AN	1 AN
8 F	32 F	32 F	80 F	80 F	80 F	80 F
96 F	176 F	176 F	168 F	168 F	336 F	336 F
	Étranger 250 F	Étranger 250 F	aujourd'hui et 168 F dans 4 mois. Offre valable pour la France seulement	aujourd'hui et 168 F dans 4 mois. Offre valable pour la France seulement	Étranger 450 F	Étranger 450 F
UN POSTER COULEUR	UN CADEAU MYSTÈRE	UN JEU DE MIKADO	UN CADEAU MYSTÈRE	LE BONNET DE SKI PIF 2000	UN CADEAU MYSTÈRE	LE BONNET DE SKI PIF 2000

Découpe le timbre qui t'intéresse et colle-le sur le bulletin d'abonnement.

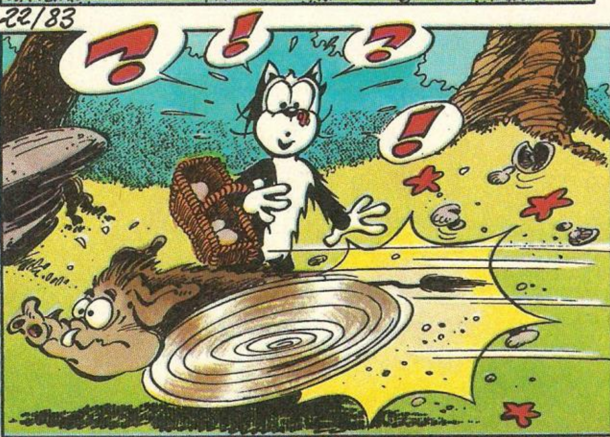
HERCULE

Champignons interdits



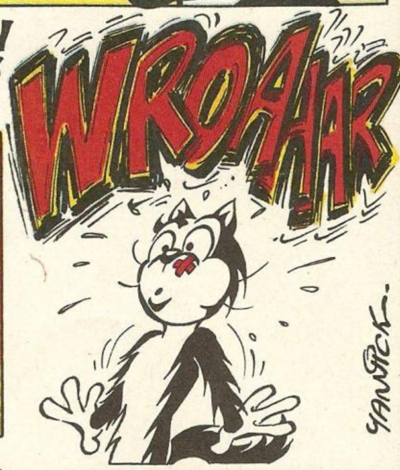








© Ed. VAILLANT 2001





UN PEU PLUS TARD, AUX URGENCES...



AVEC SES BANDAGES, IL A DES DIFFICULTÉS À S'EXPRIMER !

L.. LES CH... CHAM... ..PI.. PIGN.. GNONS...

IL RÉPÈTE TOUJOURS ÇA, IL A DÛ FAIRE UNE SORTIE DE ROUTE APRÈS AVOIR APPUYÉ UN PEU TROP SUR LE CHAMPIGNON !

ET LE VÉHICULE ?... IL L'A MANGÉ ?

MAIS J'Y SONGE !... IL EST PEUT-ÊTRE TOUT SIMPLEMENT VICTIME D'UN EMPOISONNEMENT PAR DES CHAMPIGNONS VÉNÉNEUX !



D'APRES C. ARNAL, SCENARIO ET DESSINS : YANNICK.

Pif magazine
CE MONDE EST ÉTONNANT

DE L'OR EN FRANCE ?

● **DEPUIS QUAND** la ruée vers l'or ?
Marie-France Le Roux, Troyes.

● **Y-A-T-IL** de l'or en France ?
Richard Alduy, Bordeaux.

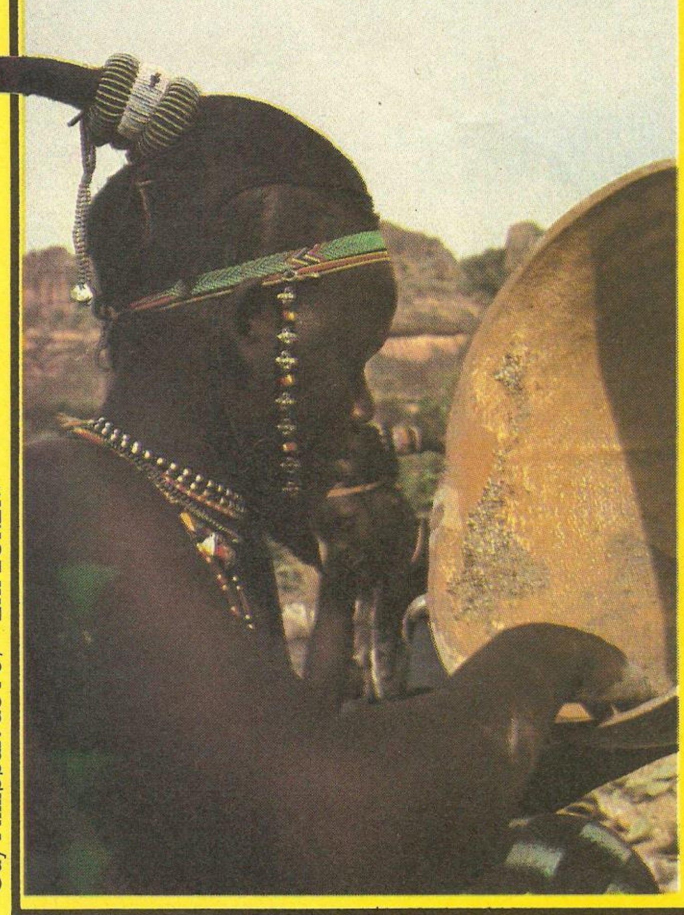
● **POURRAIS-JE** devenir chercheur d'or ?
Pierre François, Avignon.

DR

4000 ANS!

Aucun mot ne suscite l'excitation, la fièvre, voire la folie, comme celui-là. Une folie qui, depuis près de 4000 ans, s'abat sur la planète Terre. Au début, parce qu'il était à l'état pur dans la nature et facile à travailler, on en fit des bijoux; puis, de la monnaie. Au XVIe siècle, c'est la découverte des Amériques, l'ère des conquistadores, Pizarre, Cortez, foulent le sol de cet eldorado dont les hommes d'Europe rêvaient depuis des siècles. L'or des Incas, l'or des Aztèques! Les flammes des pillages, l'horreur des populations suppliciées...

Puis, l'or du Nouveau Monde se tarit, insensiblement, la fièvre retombe, jusqu'à ce 24 janvier 1848 où un charpentier californien, nommé Marshall, aperçoit dans le lit d'un ruisseau un véritable tapis d'un jaune brillant... Des pépites d'or! Alors, de nouveau, la folie secoue le Monde. Par milliers, les hommes accourent en Californie. Fortune pour quelques-uns, misère pour les autres. Le sang coule, filons et placers s'épuisent...

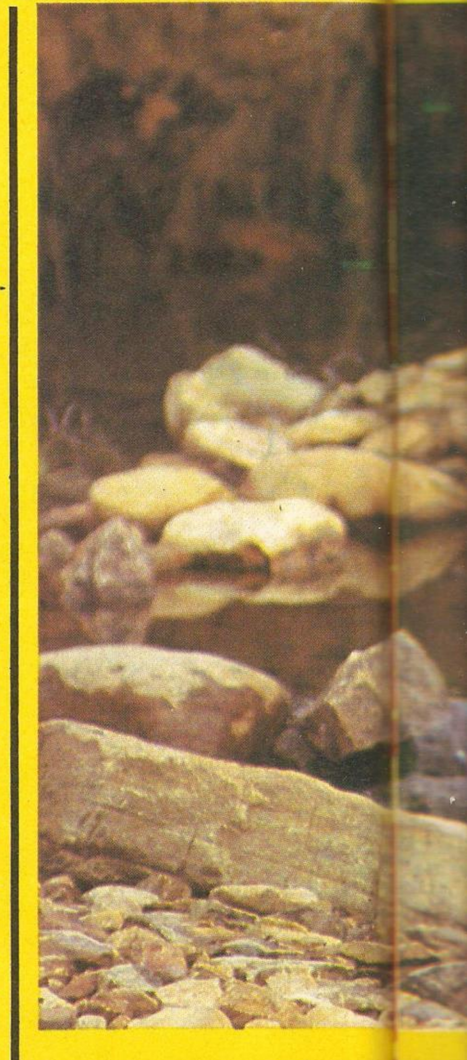


Guy Philippart de Foy – EXPLORER.

Une autre aventure à l'autre bout du monde

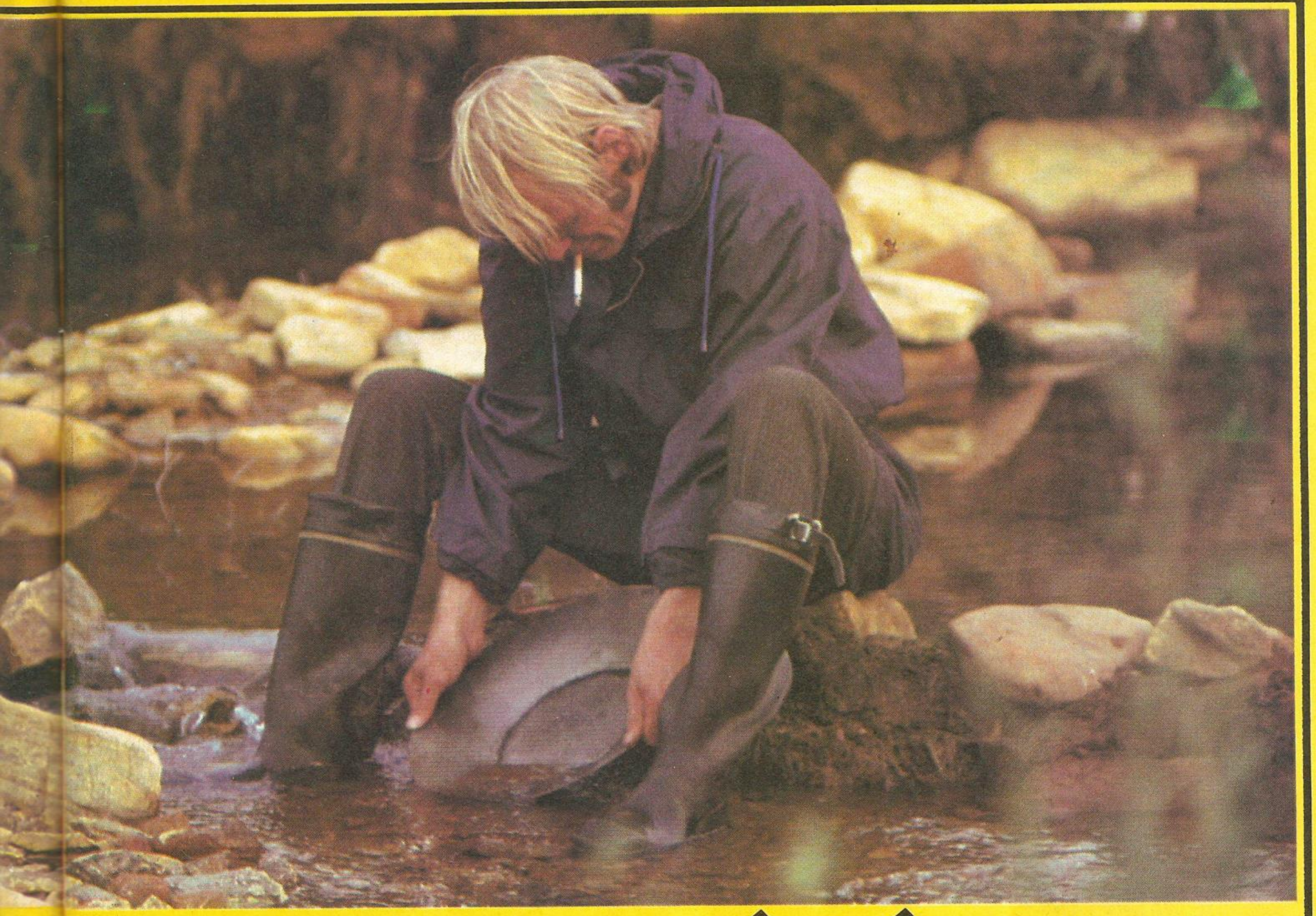
en Australie, où, en 1851, un mineur revenu de Californie, Edmond Hargraves, découvre de nouveaux gisements... et une pépite pesant 95 kilos – un record! Ensuite, ce sont les filons du Klondike, au Canada; puis, ceux d'Alaska, en 1898.

Le plus souvent, il suffit d'un hasard, d'un rocher déplacé, d'une baignade dans un ruisseau, pour découvrir le métal jaune. Ainsi, en Afrique du Sud, à la fin du siècle dernier, un prospecteur, au cours d'une promenade à cheval, met pied à terre pour laisser reposer sa monture. De la pointe d'une de ses bottes, il frappe dans quelques cailloux. Dans la terre remuée, quelque chose brille... de l'or! De nouveau, c'est la ruée, la fièvre, la folie! À l'emplacement même où le cavalier a sauté de son cheval, naît une ville, Johannesburg, qui compte aujourd'hui deux millions d'habitants.



LE

César et ses légionnaires romains arrachèrent aux Gaulois vaincus l'or qu'ils possédaient, preuve que la France avait quelques mines ou placers. Les amateurs du précieux métal – attention, tout ce qui brille n'est pas or, méfiez-vous des pyrites et des quartz, si riches à l'œil, mais que le gadget offert par *Pif* vous apprendra à détecter – peuvent prospecter la Bretagne, la Mayenne, la Creuse, la Mon-



Frédéric – EXPLORER

FILON PYRÉNÉEN

tagne Noire (bordure méridionale du Massif Central), avec quelques chances d'en trouver. Mais la région entre Foix et Pamiers, dans l'Ariège,

Et l'Ariège se transforme en pactole

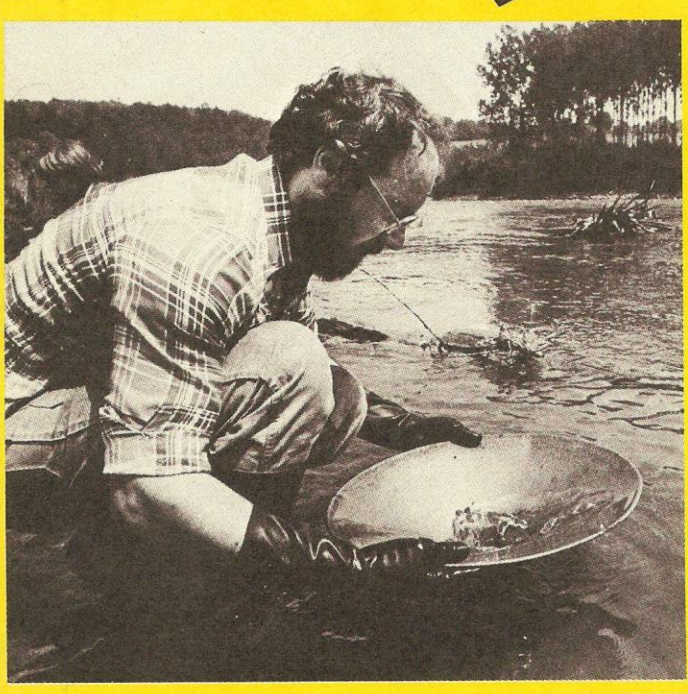
est sans doute celle où il est le plus facile, non pas de faire fortune, mais d'éprouver les fortes émotions que donne la découverte des précieuses paillettes jaunes.

C'est aux environs de Varilhes que l'Ariège se transforme en pactole. En effet, à cet endroit, les ruisseaux descendant de la montagne déversent dans la rivière les paillettes d'or arrachées à la roche. Il faut savoir que l'or se trouve à l'état natif dans les quartz, les pyrites, notamment cuivreuses, qui abondent dans ce coin des Pyrénées. L'érosion décape les affleurements de ces gisements, mettant finalement le métal précieux en liberté. Entraîné par la pente, l'or se concentre dans les éluvions (le produit non évacué de la décomposition sur place des roches), puis, beaucoup plus bas dans les vallées, dans le gravier alluvionnaire déposé par les crues.

C'est dans ce gravier qu'il faut piocher pour remplir la batée – sorte de chapeau chinois en fer qu'on fait tournoyer dans le courant. Les cailloux, puis la terre, sont évacués. Et le chercheur d'or aperçoit alors, au fond du récipient, deux ou trois paillettes d'or d'un dixième de millimètre. Sachez que si vous réussissez à recueillir l'équivalent d'l litre avec ces paillettes, vous serez alors le propriétaire de 10 kilos d'or, soit, environ, 100 millions de centimes !

Frédéric. EXPLORER

IL N'Y A QU'À SE BAISSER !



M. SIMON.

...C'est vrai : il suffit de piocher dans le gravier du rivage, de remplir sa batée, d'aller jusqu'à la rivière, d'y entrer jusqu'aux genoux, et d'agiter sa batée (qui pèse aisément ses dix kilos dans le courant)... La pioche et la pelle sont en vente chez tous les quincaillers; on trouve des batées chez les commerçants de Saint-Girons et de Foix; également chez *Deyrolles*, rue du Bac à Paris (100 F environ). Enfin, pour tout savoir sur les bons coins et l'art et la manière de faire fortune, vous pouvez tout simplement vous adresser à la Chambre de commerce de l'Ariège, à Foix, où M. Claude Péré, géologue, renseigne volontiers les orpailleurs en herbe.

Vous pourrez même participer aux stages que M. Péré organise tous les étés. Qui sait ? Peut-être découvrirez-vous le placer qui vous fera multimillionnaire ? Au départ de toutes les Ruées vers l'or, il y a toujours eu un hasard heureux.

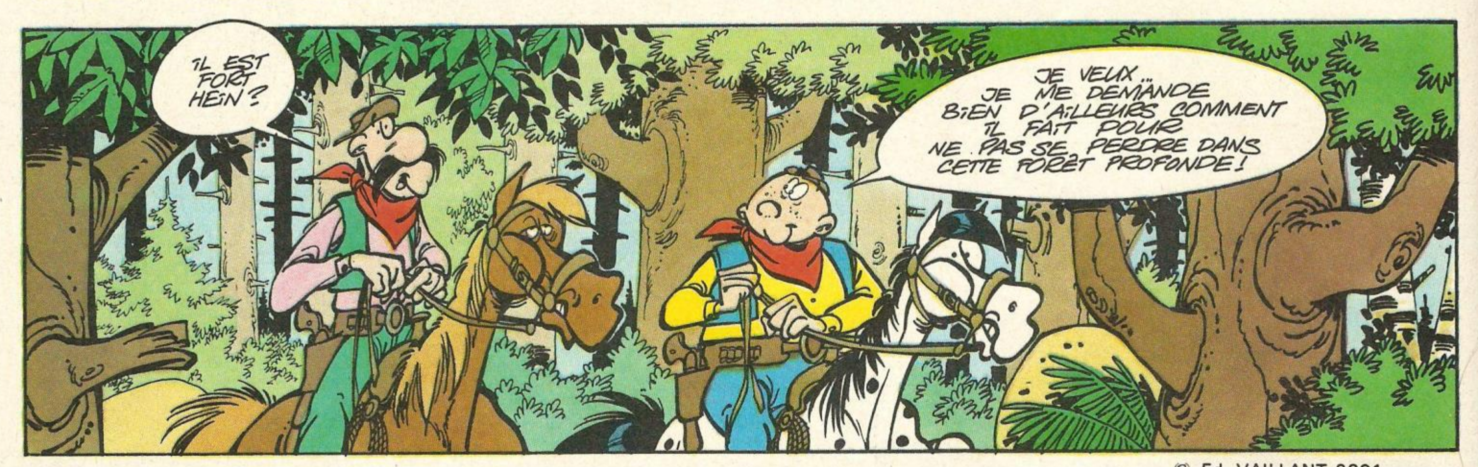
Alors, pourquoi pas vous ?


VIDÉO-JEUX
ENDURO™
DEVENEZ
CHAMPION DE FRANCE
D'ENDURO™
GAGNEZ un voyage à DAKAR
pour 2 personnes
ou 1 ANNÉE de vidéo-jeux ACTIVISION
POUR PARTICIPER A LA FINALE :
PRENEZ ENSUITE LA PHOTO DE VOTRE TÉLÉVISEUR
affichant vos prouesses et présentez-la
dans le premier
point de vente Activision.
et assister à l'arrivée de Paris-Dakar mettez-vous
dès ce soir au volant de votre prototype. Nerfs d'acier,
mains de velours, réalisez le chrono de votre vie.
Contact... Le moteur rugit,
le rêve commence,
rendez-vous
à Dakar.
ACTIVISION
ENDURO
VIDEO GAME CARTRIDGE
CARTOUCHE DE JEU VIDEO TELE-SPIEL KASSETTE
VIDEO GIOCO CASSETTE DE VIDEOJUEGO
FOR USE WITH THE
A UTILISER AVEC ZUM GEBRAUCH MIT DEM
DA USARE CON PARA USAR CON EL
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM
VIDEO-JEUX
pour ordinateur de jeux ATARI®
ACTIVISION®
RCA VIDEO JEUX
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF
Bon pour en savoir plus sur le Club Activision.
Nom
Prénom
Adresse
A renvoyer à : RCA vidéo jeux
rue de Croix-Boisselière
91420 MORANGIS



Un sacré pisteur





© Ed. VAILLANT 2001

L'EXPÉRIENCE MON POTE, L'EXPÉRIENCE... AVEC JIM LE PISTEUR, ON A VRAIMENT AUCUN SOUCI À SE FAIRE...

BON... PILE JE TOURNE À GAUCHE APRÈS LE GROS SÉQUOIA QUI EST LÀ-BAS, DEVANT, FACE À DROITE...

SCENARIO : F. CORTEGGIANI, DESSINS : P. TRANCHAND.



1er ÉPISODE D'UN GRAND ALBUM DE 46 PAGES.

JE SUIS UN PAPOOSE HEUREUX



En ce temps-là, Derib schtroumpfait des décors dans le studio bruxellois de Peyo. Venu de Suisse, il songeait souvent à son enfance peuplée d'Indiens de toutes les tribus. Un soir de grand cafard, il crayonna un petit Sioux et un mustang. C'est ainsi que, moi, Yakari, je suis né, à califourchon sur Petit Tonnerre. De retour dans sa terre du Léman, Derib rencontra André Jobin, alors rédacteur en chef du « Crapaud à lunettes ». Tous deux racontèrent les aventures de Pythagore, le hibou qui sait tout.

Un beau jour, Derib me retrouva dans ses cartons. Il proposa à Job (Jobin) d'enfourcher Petit Tonnerre et de chevaucher ensemble dans la Grande Prairie. Yeah ! Yaarrr !

Cette chevauchée dans les Plaines dure depuis une dizaine d'albums. Mes aventures ont déjà été traduites en quinze langues, dont l'indonésien et le breton. J'ai donné mon nom à un mensuel créé et dirigé par André Jobin. Et voici que je m'anime sur les petits écrans européens.

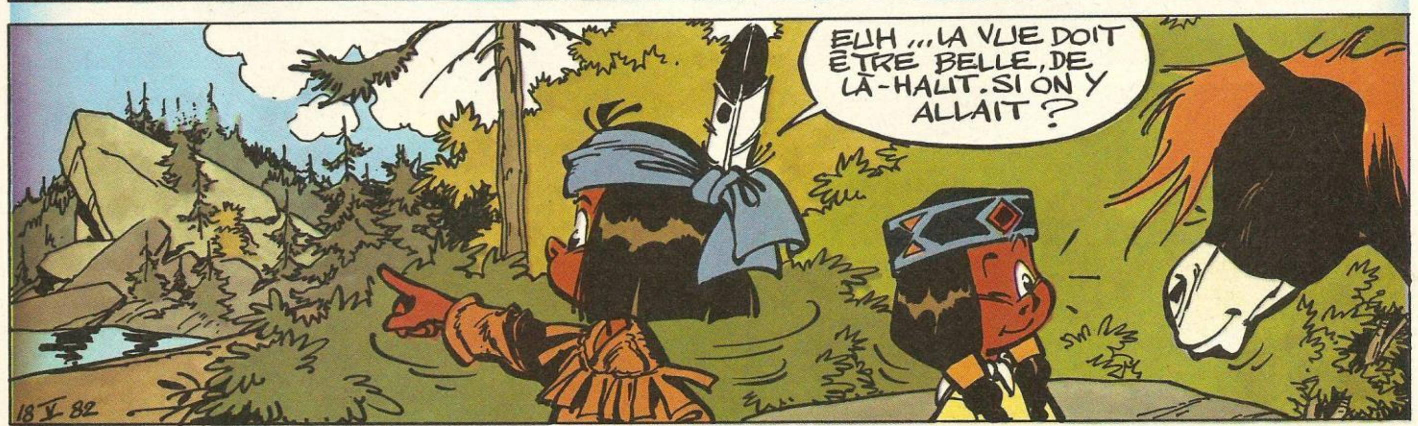
C'est dans ce paradis du Far-West, d'avant l'intrusion des visages pâles et de leurs fusils que je me suis découvert un don merveilleux : je sais parler à tous les animaux. Grand Aigle, Petit Tonnerre, les bisons, les castors, Nanabozo le Grand Lapin, les ours, les pélicans, les loups et les élans prisonniers de l'île comprennent tout ce que je leur dis.

Pour tout dire, je suis un papoose heureux. Hugh !

YAKARI
LES PRISONNIERS DE L'ÎLE

DERIB + JOB





SCÉNARIO : JOB, DESSINS : C. DERIB















* PAPOOSES = ENFANTS

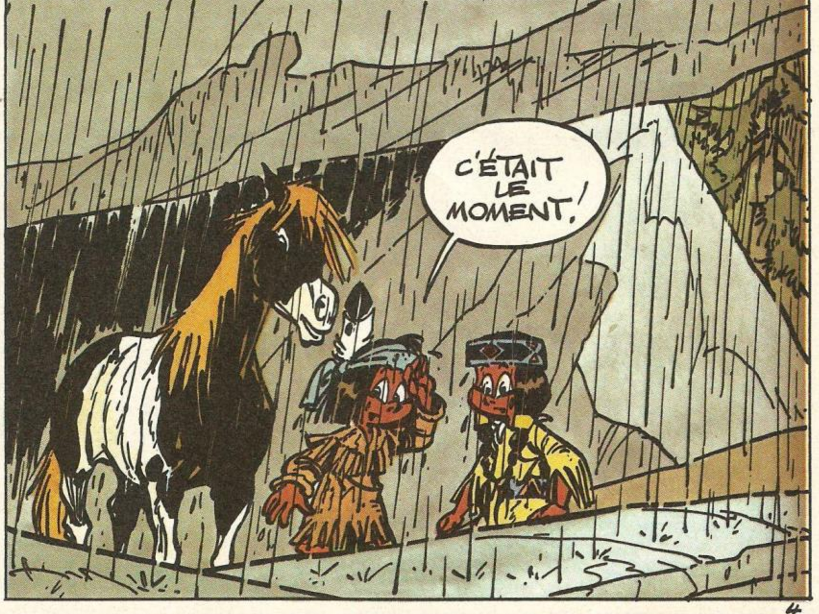

TU NE T'ES PAS TROMPÉ, YAKARI, QUELLE VUE MAGNIFIQUE !
ON POURRAIT RESTER DES HEURES COMME ÇA.
OUI, S'IL NE SE METTAIT PAS À PLEUVOIR ...
PLIK
OH LÀ LÀ ... LE TEMPS SE GÂTE.




CHERCHONS, UN ABRI.


LÀ, SOUS CE ROCHER!




C'ÉTAIT LE MOMENT!


VOUS ENTENDEZ CE GRONDEMENT?
BRRRRRRRRRRRR
?!

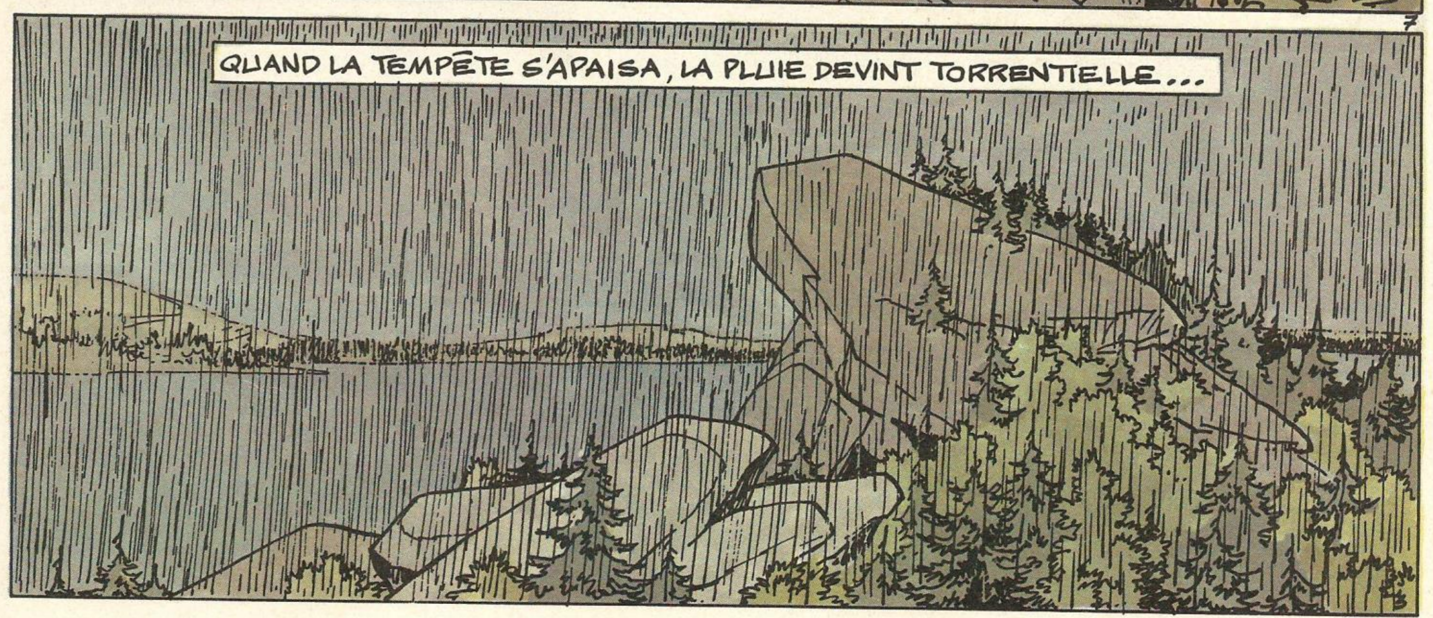

CE N'EST PAS LE TONNERRE ?
NON ! REGARDEZ !
BRRRRRRRRR
DES ÉLANS !
5

JOUE AVEC MB.
5 VECTREX ET PLEIN
D'AUTRES JEUX
A GAGNER!

Jeu gratuit
et sans obligation d'achat.

CATALOGUE MB 1983.





Pour participer au grand concours MB, regarde attentivement l'histoire de Mandy Bull et le trésor de Tout-Ankh-Arton. Sur chaque page, une erreur ou une anomalie a été glissée par le dessinateur un peu distrait. Trouve les 7 erreurs et inscris-les sur le bulletin-réponse à la fin du catalogue et tu pourras participer au grand tirage au sort pour gagner l'un des 5 Vectrex, le nouveau jeu vidéo complètement indépendant de la télévision... ou l'un des 200 cadeaux-surprise MB. Bonne chance !

Bille trap. Un jeu de parcours excitant dans lequel une trappe risque de s'ouvrir sous chaque pas. Chaque partie est une nouvelle aventure.



Pièges. Attention : 49 pièges te guettent. A éviter avec de la mémoire et le sens de la stratégie.





La bonne main. Si tu gardes la dernière main, c'est gagné. Mais avant, joue habilement pour dérober le maximum de pièces à tes adversaires.



Dix de chute. Tes dix jetons tombent dans l'ordre et tu as gagné.



Puissance 4. 4 pions alignés horizontalement, verticalement, en diagonale : un jeu de stratégie passionnant.



Ouvrez l'œil. Une course contre tes adversaires. Identifie l'image au travers de la loupe avant qu'ils ne réussissent à placer leur bille.













Destins. Tout se joue autour de la roue du destin. C'est le jeu de la vie. Un jeu où se mêlent chance et bon sens.

Top chrono. Les pions numérotés sont cachés au hasard et doivent être classés dans le bon ordre avant que la trappe ne s'ouvre et ne les fasse disparaître.

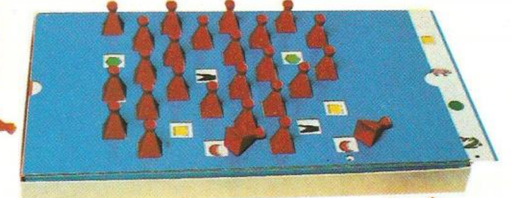
Passe murailles. Objectif : marquer le maximum de points en trouvant plus vite que l'adversaire un chemin au travers de la muraille.

Touché coulé. De la chance, des réactions rapides et de la tactique : le vrai jeu de la bataille navale.



Bonne paire. Pour gagner le maximum de pions, trouve le maximum de paires. Un jeu d'observation et de mémoire.









Docteur Maboul. Opère ton patient d'une main sûre sinon il criera, son nez s'allumera : tu auras perdu.





Crossword. Joue aux mots croisés avec des dés. Dépêche-toi, le sablier te guette.

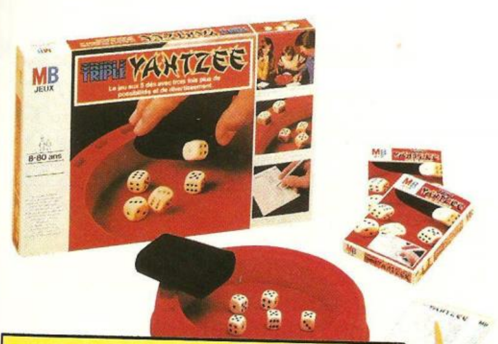
Qui est-ce ? Pose les bonnes questions pour éliminer les mauvaises cartes. N'aie pas peur de prendre des risques pour gagner.

Yahtzee. Un super jeu de dés. Quand on commence une partie de Yahtzee, on ne peut plus s'arrêter !

Yahtzee des mots. Un jeu de lettres inspiré du célèbre Yahtzee.



Fort en thème. Essaye de répondre rapidement à ce jeu de questions/réponses. Il y a des questions pour toute la famille.

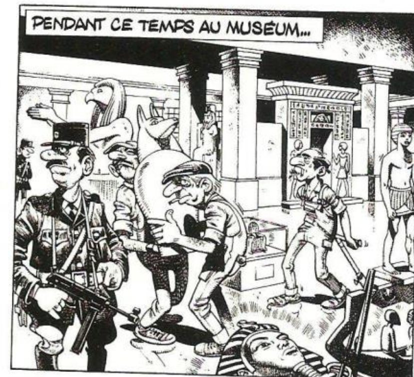


Triple Yahtzee. Triple Yahtzee, trois fois plus amusant, une nouvelle dimension du jeu.

Lexa. Un jeu de lettres très original et amusant. Il s'agit de constituer la plus grande longueur de mots.













Le Scarabée. Assemble une patte, une tête, une antenne, un œil... Passionnant !

Gribbit. A toi d'avoir les meilleurs réflexes pour happer au passage l'abeille voyageuse.

Le Menteur. Essaye de te débarrasser de toutes tes cartes, en particulier de Tante Carabosse.

Le Buteur. Pour retrouver toute la passion d'un match de football, un jeu d'adresse et de chance.

Rien à déclarer. Un jeu passionnant d'observation et de bluff.



Dragster. Tes 4 bolides sur la ligne de départ doivent arriver avant les 4 de ton adversaire sur la ligne d'arrivée. Qui sera le champion ?

Araignée volante. Tu défies Madame l'Araignée en avançant autour de sa toile. Un faux pas et elle se balance pour attraper toutes les mouches.





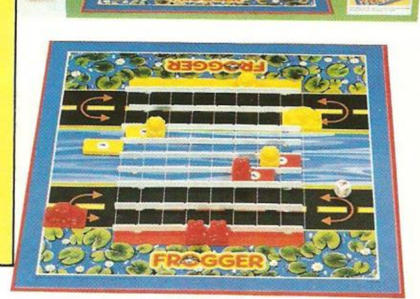


Pac Man. Eh oui, c'est le célèbre Pac Man. Avec ton Pac Man, gobe le maximum de billes. Mais attention, les fantômes rôdent.

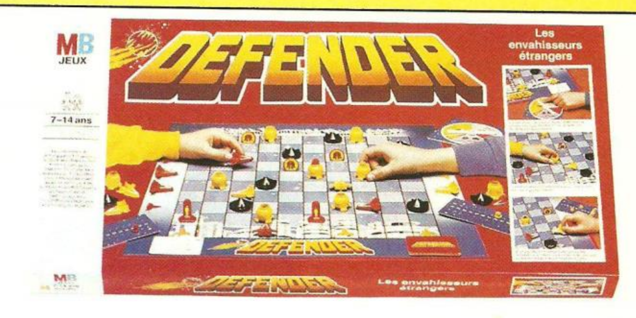


Berzerk. Otto, le méchant, et ses robots sont réputés invincibles. Il te faudra beaucoup de courage à toi l'humanoïde guerrier pour leur échapper.

Frogger. Un jeu de suspense. Tes grenouilles doivent être les plus habiles pour éviter tous les obstacles et atteindre les premières le marais d'en face.

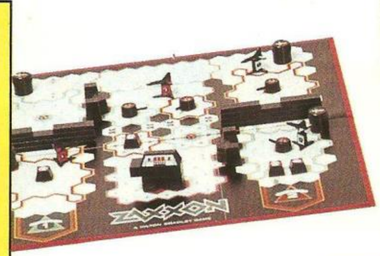


Defender. Des vaisseaux étrangers menacent les humanoïdes. Sauve-les avant qu'ils ne soient transformés en mutants. A toi de jouer avec la flotte des Defenders. Terrible !



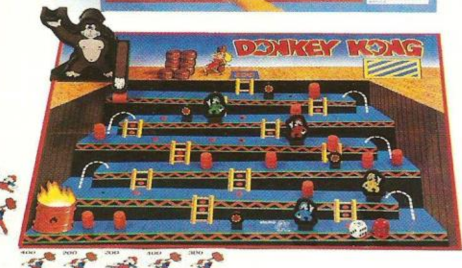
Zaxxon. Objectif : destruction de Zaxxon, le robot meurtrier. Pour vaincre, tu livreras une extraordinaire bataille aérienne.



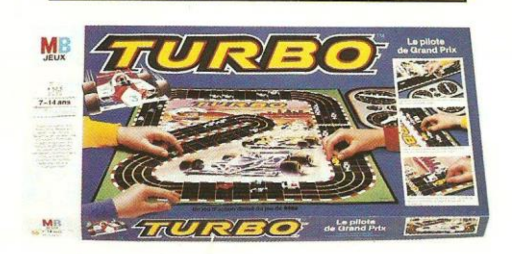


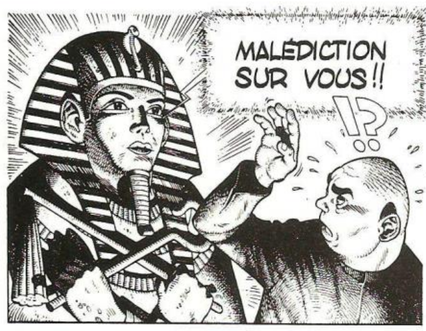
Donkey Kong. Une belle jeune fille est prisonnière de Donkey Kong. Vole à son secours. Mais attention, les obstacles sont partout !





Turbo. Tous les risques d'un grand prix automobile : les virages dangereux, les routes verglacées, les voitures bouchons, etc. Que le meilleur pilote gagne !











Dessinons la mode. Tout ce dont tu as besoin pour dessiner, découper, et créer une garde-robe complète.









Broderie miniature. Réalise 4 fines broderies au point de croix en suivant les canevas imprimés. Il y a même les cadres pour que tu puisses accrocher au mur tes premiers ouvrages.

La bague au doigt. Souviens-toi de la couleur de toutes les bagues. Tu en auras bientôt une à chaque doigt.



Tapisserie au poinçon. C'est très simple. Pour faire de magnifiques tapisseries au poinçon.



Champion : 280 pièces.

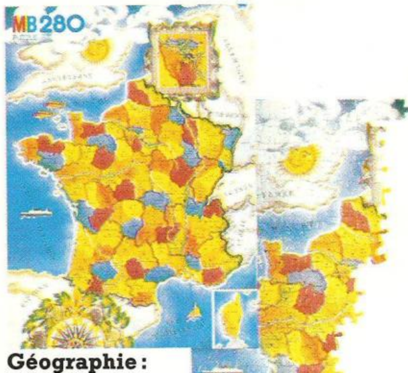


Ulysse 31 : 100 pièces.

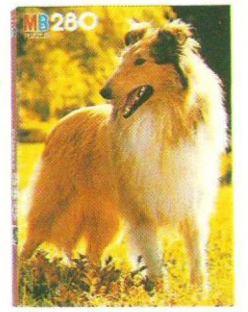


Life : 500 pièces.

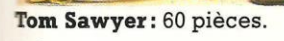

Team : 100 pièces.



Géographie : 280 pièces.



Champion : 280 pièces.


Tom Sawyer : 60 pièces.

Puzzles. MB. Ulysse 31, Tom Sawyer... mais aussi Candy, le Petit Cid, Sport Billy, Télétactica, le Village dans les nuages... toutes tes vedettes sont là. A toi de choisir le niveau de difficulté parmi la gamme étendue et variée de 20 à 500 pièces.





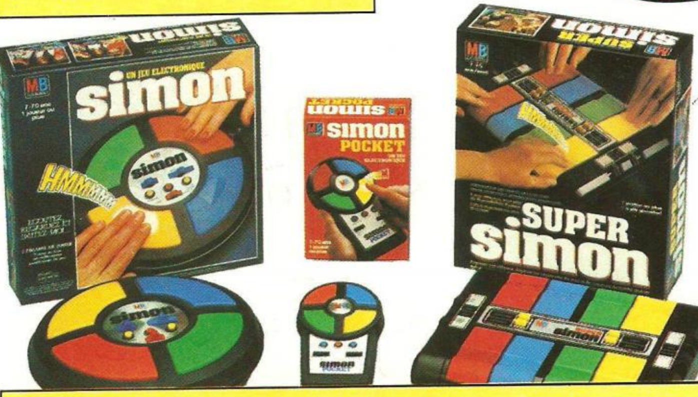




Quatro. Un jeu électronique à trois dimensions avec deux jeux fantastiques, 4 cubes alignés et le labyrinthe, contrôlés par l'ordinateur.







Simon - Simon pocket - Super Simon. Trois extraordinaires ordinateurs sonores et lumineux. Teste tes réflexes contre l'électronique.



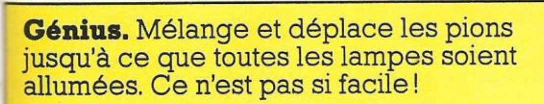
Microvision. Microvision est un véritable petit ordinateur visuel qui te permet de jouer où tu veux quand tu veux. Microvision a plein de cassettes interchangeables soit 8 possibilités de jeux différents (cassettes vendues séparément).



Touché coulé électronique. Le vrai jeu de bataille navale rendu encore plus excitant par les lumières et les sons de l'électronique.







Génius. Mélange et déplace les pions jusqu'à ce que toutes les lampes soient allumées. Ce n'est pas si facile!







Logic 5. La puissance de l'électronique contre ta logique. A toi de jouer!

Bulletin-réponse

Date limite de participation le 31 décembre 1983

Question 1 : les 7 erreurs ou anomalies

Page 3 : l'erreur est la lampe

Page 5 : l'erreur est les lettres sur le pull de mandy-rock

Page 7 : l'erreur est

Page 9 : l'erreur est la fusée est pas equptienne

Page 11 : l'erreur est la tête du docteur Maboul

Page 13 : l'erreur est la sphinx les regardent

Page 15 : l'erreur est un gendarme à un lance-pierre

Question 2 : enfin inscris au moins 3 noms des jeux MB qui sont cités dans la bande dessinée

1 YANTHZEE

2 PASSE-MURAILLE

3 DOCTEUR MABOUL

Nom : THIZY

Prénom : LAURENT Age : 12 ans

Adresse : 11 rue de Bougainville

Adresse du concours :
"Grand concours MB" - 60322 Compiègne Cedex

Tu as trouvé toutes les erreurs ou anomalies. Bravo ! Inscris-les soigneusement dans les emplacements correspondants. (Si tu le souhaites, tu peux détailler chacune de tes réponses sur une feuille libre).

Réponds à la dernière question et remplis correctement ton bulletin-réponse. N'oublie pas de mettre ton nom et ton adresse et tu pourras peut-être gagner l'un des 5 jeux vidéo Vectrex ou l'un des 200 cadeaux-surprise mis en jeu par MB.

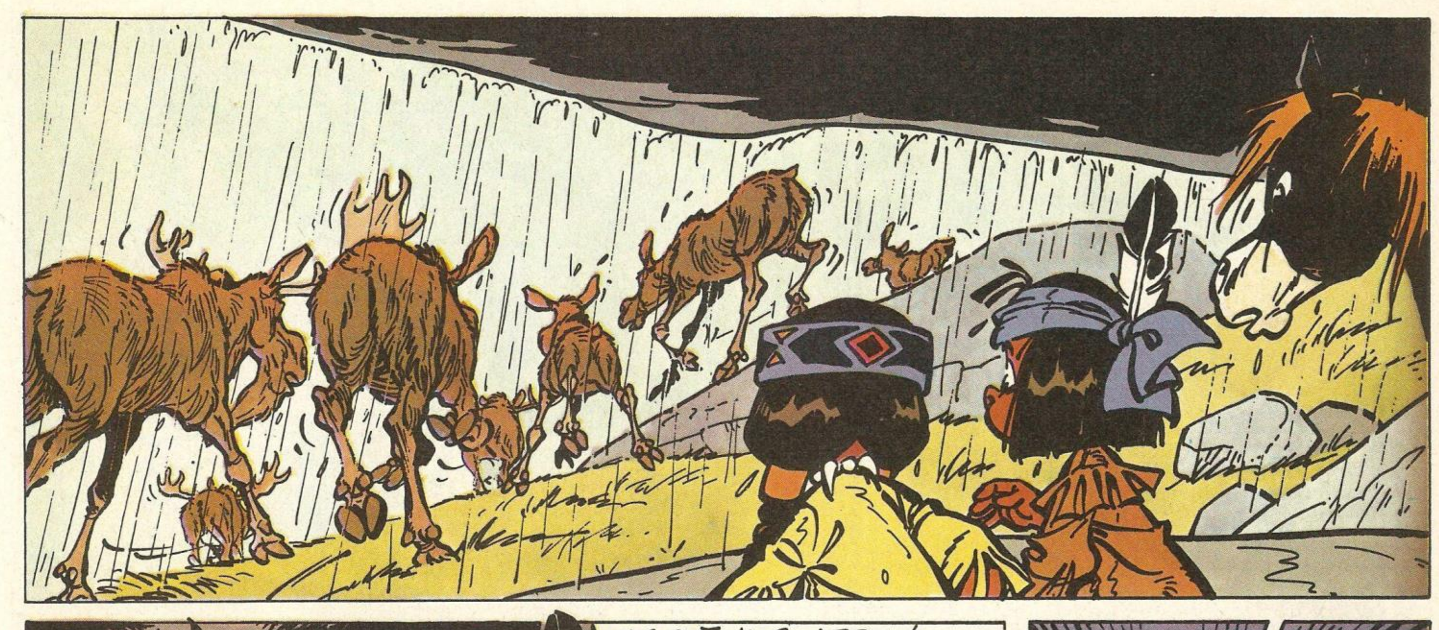
Rapporte vite (avant le 31 décembre 83) ce bulletin-réponse chez ton marchand de jouets signalé par l'autocollant "Grand concours MB".

(Si tu as utilisé une feuille libre, la mettre avec le bulletin sous enveloppe pour éviter tout risque d'erreur). Tu peux également retourner ton bulletin-réponse directement à "Grand concours MB" - 60322 Compiègne Cedex, sous enveloppe.

Extraits du règlement • Concours gratuit et sans obligation d'achat, ouvert à tous les enfants jusqu'à 15 ans, organisé par la société Milton Bradley du 15 octobre 83 au 31 décembre 83 • On peut participer, en utilisant les bulletins insérés dans Pif Gadget N° 763, en demandant des bulletins gratuits chez tous les revendeurs MB signalés par un autocollant ou en les demandant gratuitement à l'adresse du concours : "Grand concours MB" - 60322 Compiègne Cedex. On peut aussi répondre sur papier libre • Les bulletins complètement remplis devront être, soit déposés dans les urnes prévues à cet effet dans les magasins MB signalés par un autocollant, soit être envoyés à l'adresse du concours, avant le 31 décembre 1983. Cachet de la poste faisant foi (timbre remboursé sur demande) • Le tirage au sort sera effectué devant huissier parmi les bulletins bons et permettra d'affecter les lots suivants : • du 1er au 5e : 5 Vectrex • du 6e au 8e : 3 jeux Pièges • du 9e au 11e : 3 jeux Docteur Maboul • du 12e au 14e : 3 jeux Pac Man • du 15e au 17e : 3 jeux Puissance 4 • du 18e au 205e : 188 puzzles MB. • Le règlement et les réponses aux questions sont déposés chez Maître Lesage, Huissier de justice à Paris. Pour obtenir le règlement, écrire à l'adresse du concours : "Grand concours MB" - 60322 Compiègne Cedex. Timbre remboursé sur demande (joindre une enveloppe libellée à vos nom et adresse pour la réponse).



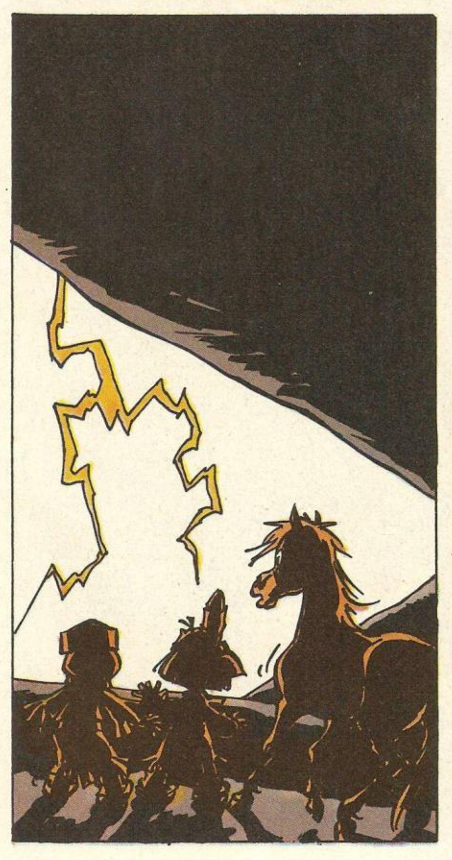
Marketware S.A. 100 000 F. RC 74 B 3585 Printed in France Rotolaf Aulnay-sous-Bois



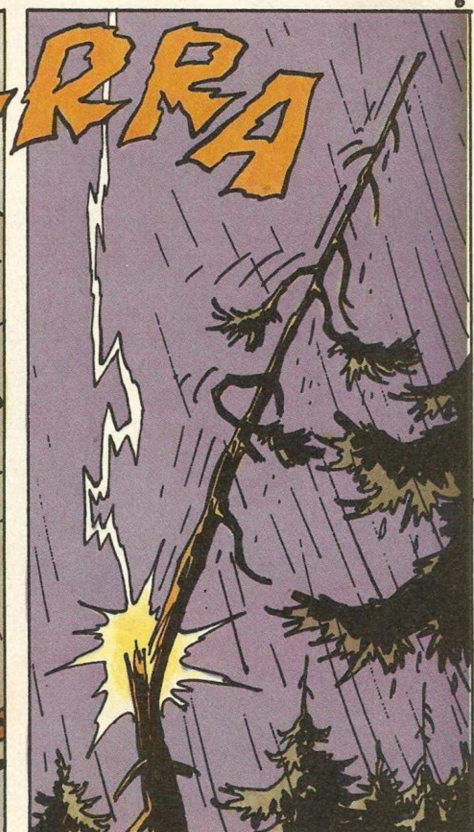

ILS ONT L'AIR AFFOLÉ ...


KRRA

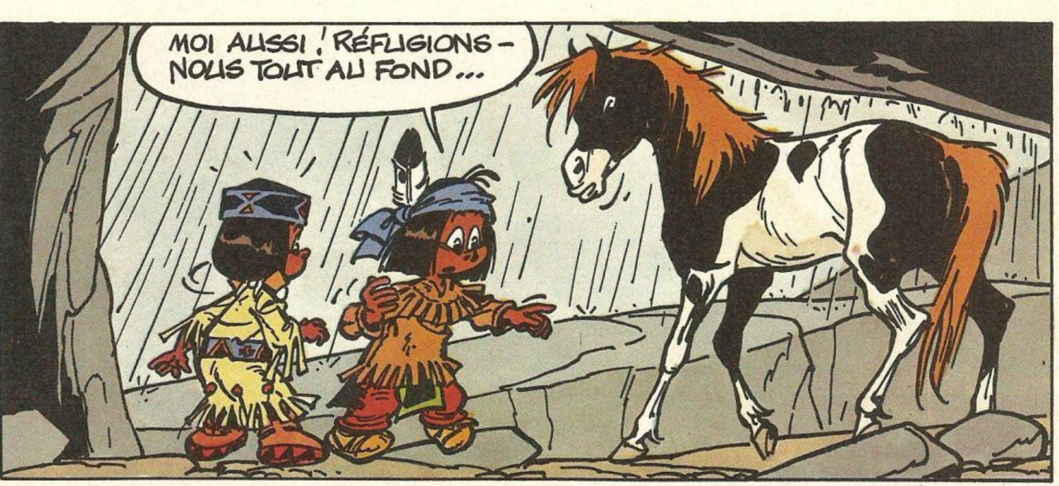
6



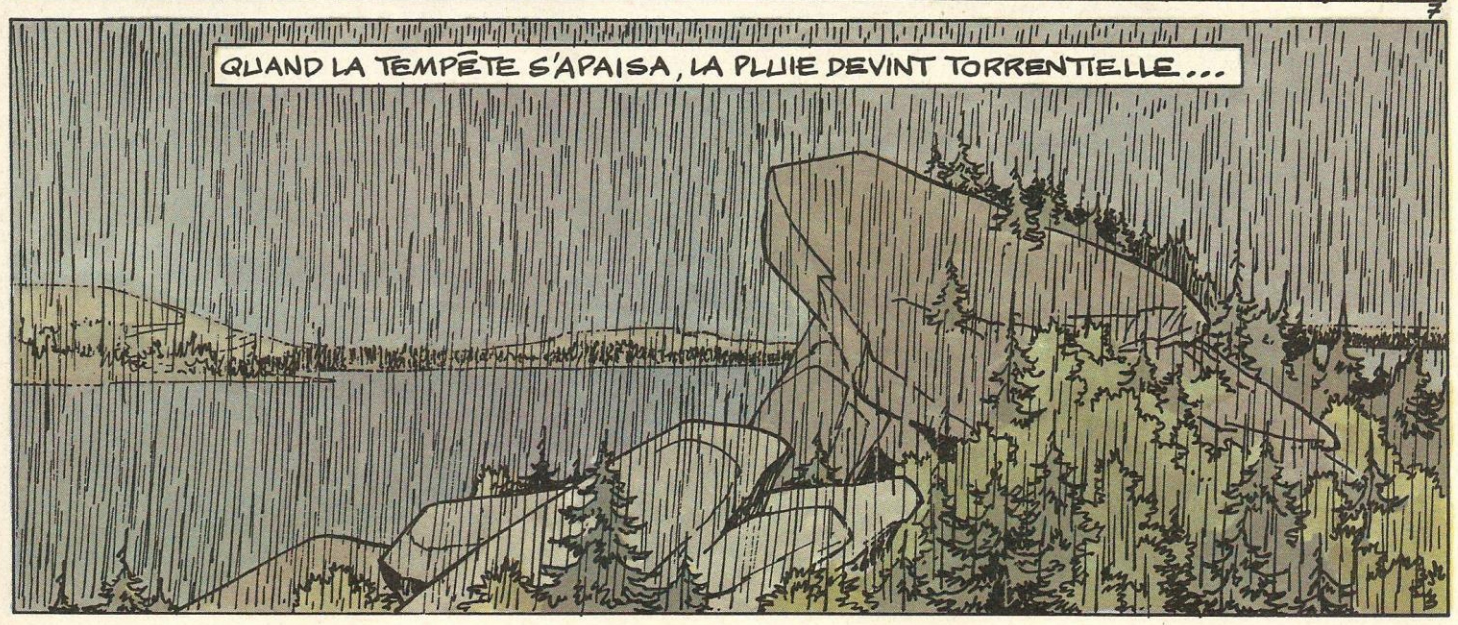

ILS FUIENT DEVANT LE FEU DU CIEL !

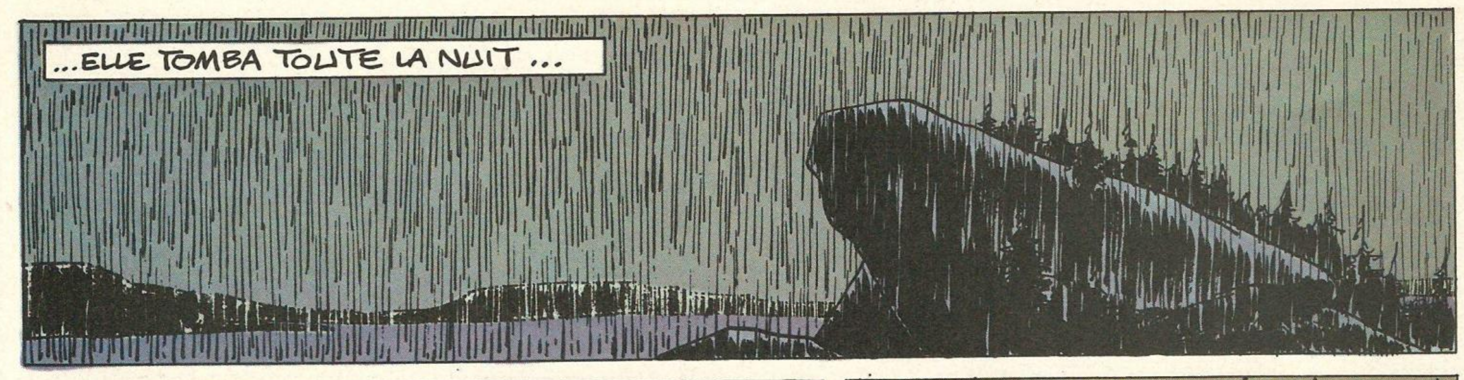

KRRA


J'AI PEUR !


MOI AUSSI ! RÉFUGIONS-NOUS TOUT AU FOND...

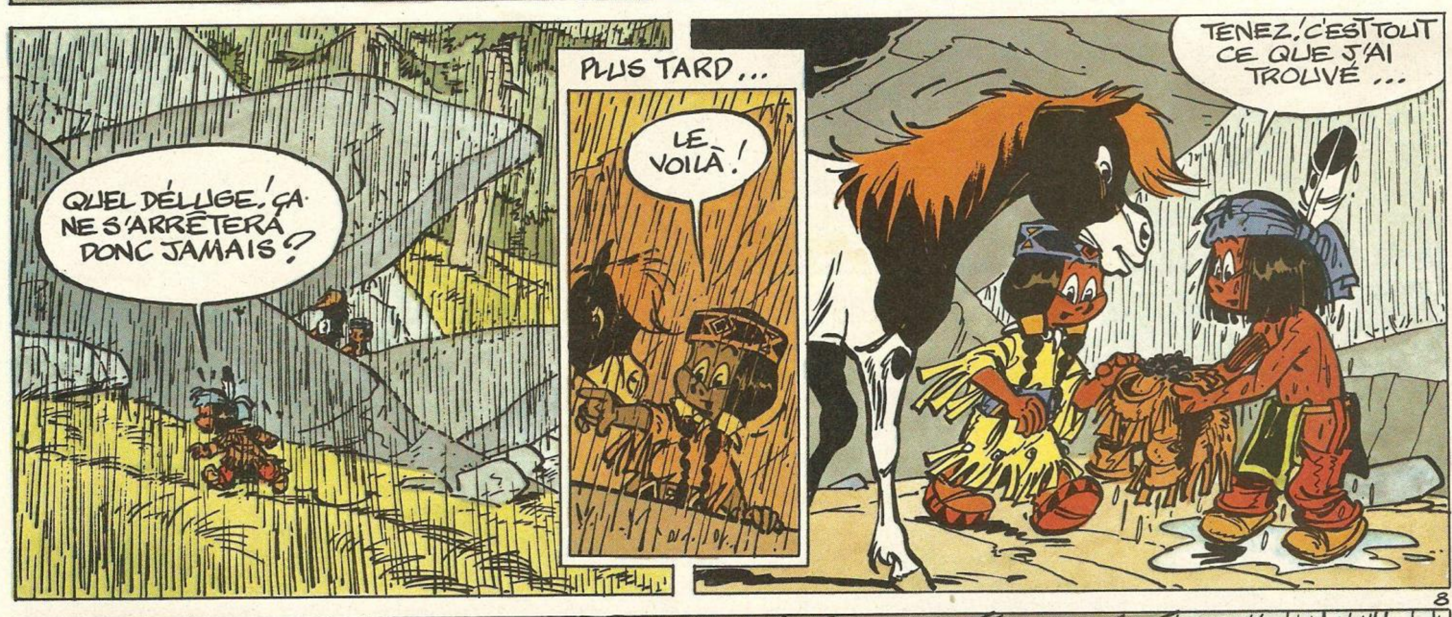

KRAA-A


QUAND LA TEMPÊTE S'APAISA, LA PLUIE DEVINT TORRENTIELLE...


...ELLE TOMBA TOUTE LA NUIT ...

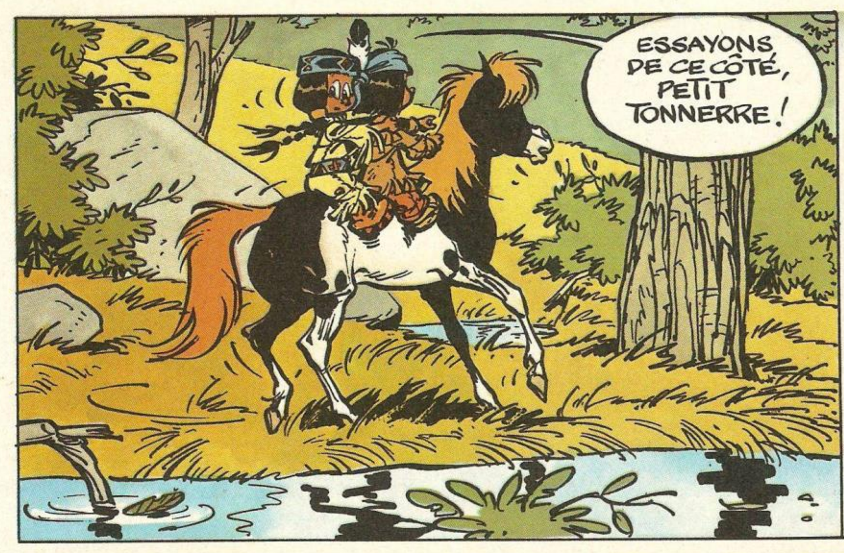

...ET TOUTE LA JOURNÉE DU LENDEMAIN ...
JE COMMENCE À AVOIR FAIM.

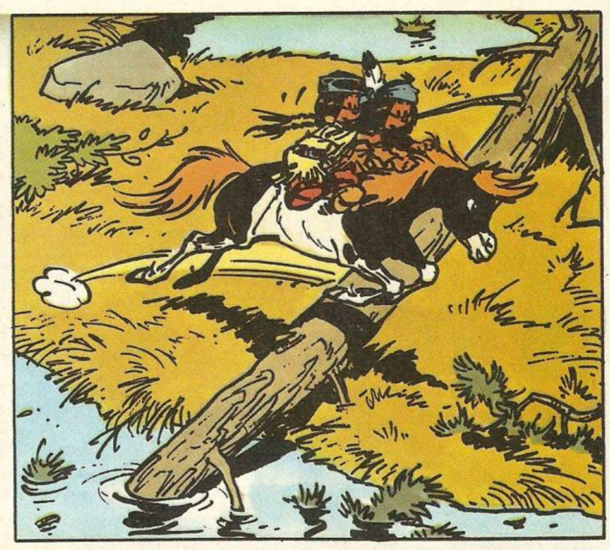

EN MONTANT, J'AI VU DES BAIES. JE VAIS EN CUEILLIR.


QUEL DÉLUGE! ÇA NE S'ARRÊTERA DONC JAMAIS?
PLUS TARD...
LE VOILÀ!
TENEZ! C'EST TOUT CE QUE J'AI TROUVÉ...
8




AU PETIT MATIN...
RÉVEILLEZ-VOUS !!
MMH ?
IL NE PLEUT PLUS !!
YA ! ON VA POUVOIR RENTRER AU CAMP !
?
IL Y AVAIT DE L'EAU PAR ICI QUAND NOUS SOMMES VENUS ?
JE NE CROIS PAS ...


ESSAYONS DE CE CÔTÉ, PETIT TONNERRE !




UN PEU PLUS TARD ...
JE SUIS SÛR QU'ICI NON PLUS IL N'Y AVAIT PAS D'EAU ...


C'EST UNE INONDATION !
TU AS RAISON. CHERCHONS UN AUTRE CHEMIN.
10


ENCORE PLUS TARD ...
RIEN À FAIRE !
REMONTONS AU SOMMET. NOUS VERRONS MIEUX COMMENT FAIRE POUR NOUS EN SORTIR ...
MAIS !?...



YAKARI ET SES AMIS POURRONT-ILS QUITTER LEUR ÎLE ?
VOUS L'APPRENDREZ LA SEMAINE PROCHAINE
EN LISANT LE 2e ÉPISODE...



+ Le poster de DICENTIM

+ PIF : «Réveil-Pépé.»

+ YAKARI : 2e épisode des «PRISONNIERS DE L'ÎLE.»

VIENS CHERCHER TA CARTE GRATUITE ET DEVIENS LE ROI DES JOUETS !...

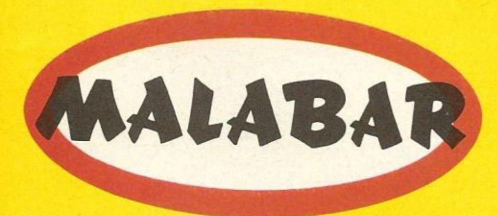
Avec ta carte Jouéclub :
Gratuit : un autocollant et un badge Jouéclub.
Gratuit : le catalogue Jouéclub dès sa sortie.
Gratuit : avant tout le monde, des informations sur les nouveaux jeux et jouets.
A gagner : un voyage à Disneyworld avec tes parents et 800 autres cadeaux. Tirage en janvier 1984.
Et toute l'année : des prix spéciaux réservés aux membres Jouéclub.

cagecap

JouéClub

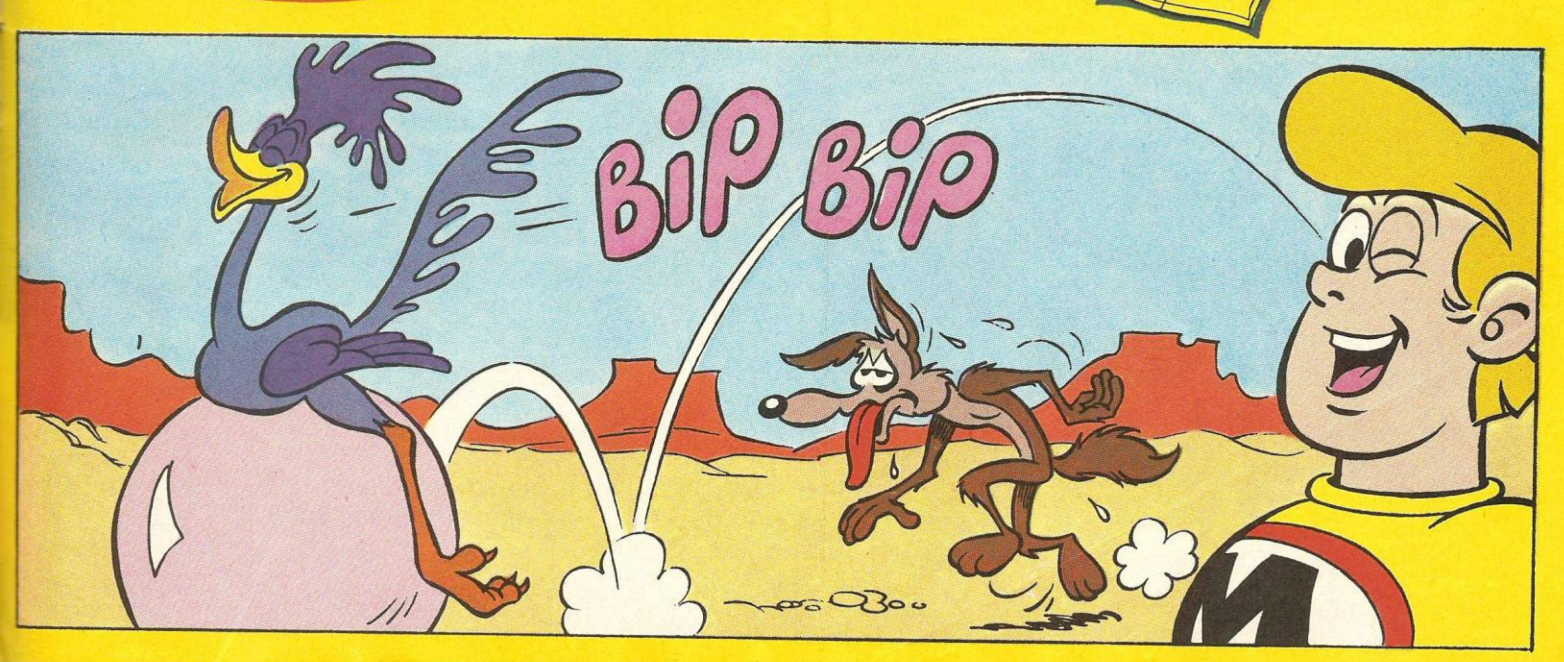
1ère CHAINE DES PROFESSIONNELS DU JOUET

UN CADEAU SYMPA DANS CHAQUE SACHET.



Jusqu'à Noël, ton héros favori Malabar t'offre dans chaque sachet un de ses amis du dessin animé.

Va vite acheter des sachets de Malabar et collectionne les 20 figurines différentes.



NOUVEAU MATERIEL BIEN REÇU...
...ESPERONS ATTEINDRE LIMITES DE L'IMAGINATION.

TBWA · © 1983 Groupe LEGO · LEGO, LEGOLAND, FABULAND et DUPLO logo sont des marques déposées

1

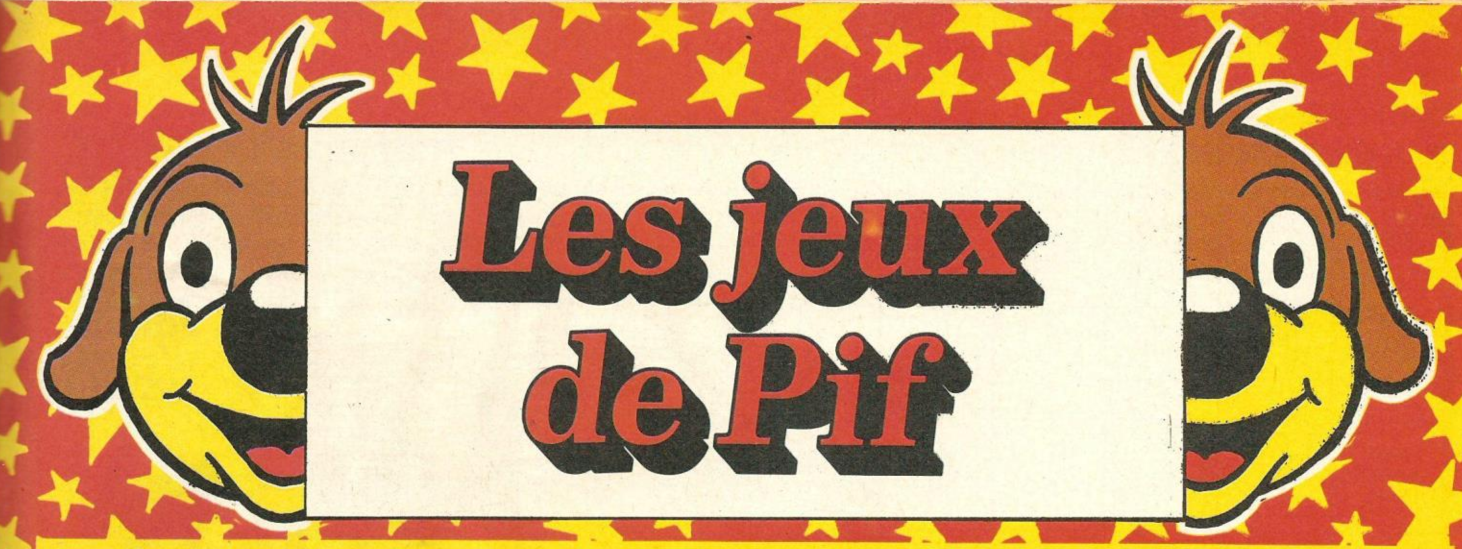

2


3


1. Réf. 6980 : Vaisseau spatial de commandement avec capsule spatiale et laboratoire de l'espace.
2. Réf. 305 : Sol planétaire avec cratères.
3. Réf. 6930 : Centre spatial de logistique avec toit ouvrant.



LEGOLAND ESPACE: JOUEZ SUR UNE AUTRE PLANETE.



Chaque jeu porte un certain nombre de ● selon sa difficulté :
● faciles. ●● astucieux. ●●● champions.

Conception: Roger Dal

1. C'EST BON DE BONDIR●●

Tout saute et bondit dans ce Journal des jeux. Pour commencer, prends la balle au bond en rendant à chaque personnage de ce jeu la bulle qui lui appartient.

1 Quels sauts sots !

2 J'ai pris mon pied !

3 Je saute à brides mélangées.

4 Panne ou pas, je continue.

5 Moi, je me sauve.

6 J'y vais tout seul.

7 Je CROA que je vais gagner.

8 6 pattes, y a que ça de vrai !

A B C D E F G H

2. FLÉCHOPIF •••

			PERSONNAGE BIBLIQUE			FIER / ASSEMBLER	
POUR LES EAUX SALES							
		EN RÈGLE / MÉTAL					
ANIMÉ A L'ENVERS / PAS SAGE		GRANDE OUVERTE / ABATTIT				CERTAINE CARTE	APPRIS
			PARCOURU DES YEUX				
			PAS HAUT		TRÈS COURT / PRONOM FAMILIER		
		VIN DE CHAMPAGNE			NOTE		

3. JE BLAGUE

C'est Jean-Claude Poulain, 92400 Courbevoie, qui gagne cette semaine le concours permanent de blagues et qui va recevoir ce magnifique jeu de BOGGLE, offert par MECCANO.



Voici deux histoires parmi les quatre qu'il m'a envoyées :

– Peut-on manger les frites et les cuisses de poulet avec les doigts ?
– Non ! Il est recommandé de manger les doigts dans un plat séparé.

Un gars rencontre un copain à la sortie de l'hippodrome. Il remarque qu'il est un peu essouflé.
– Tu as de l'asthme ?
– Non, ce n'est pas ça... Figure-toi que j'arrive au pesage. Je vois un billet de cent francs par terre. Je me baisse pour le ramasser... Alors il s'est passé une chose incroyable : on m'a jeté une selle sur le dos, on m'a passé un mors, un jockey m'a enfourché et il m'a tapé dessus avec une cravache...
– Sans blague. Et alors : qu'est-ce que tu as fait ?
– J'ai fait troisième...

4. LES JUMEAUX ••

Il y a deux jumeaux, deux garçons exactement semblables parmi tous ces enfants qui bondissent. Lesquels ?



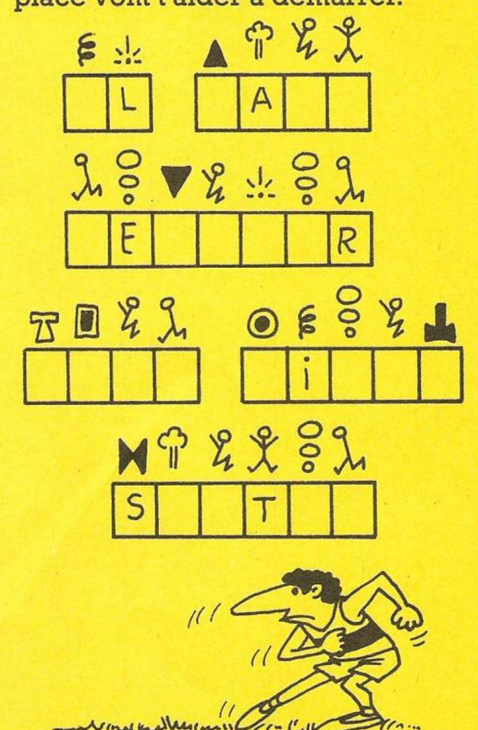
5. LE CLOWN BONDISSANT●●

Il y a six différences entre ce clown et son ombre sur le mur. Lesquelles ?



6. PROVERBE EN CODE●●●

Inscris dans les cases blanches les lettres correspondant aux signes, et tu trouveras un proverbe où il est question de saut. Les lettres déjà en place vont t'aider à démarrer.



7. JEU À POINTS●

En réunissant par un trait les points numérotés, tu sauras ce qui a fait bondir ce garçon dans l'arbre.



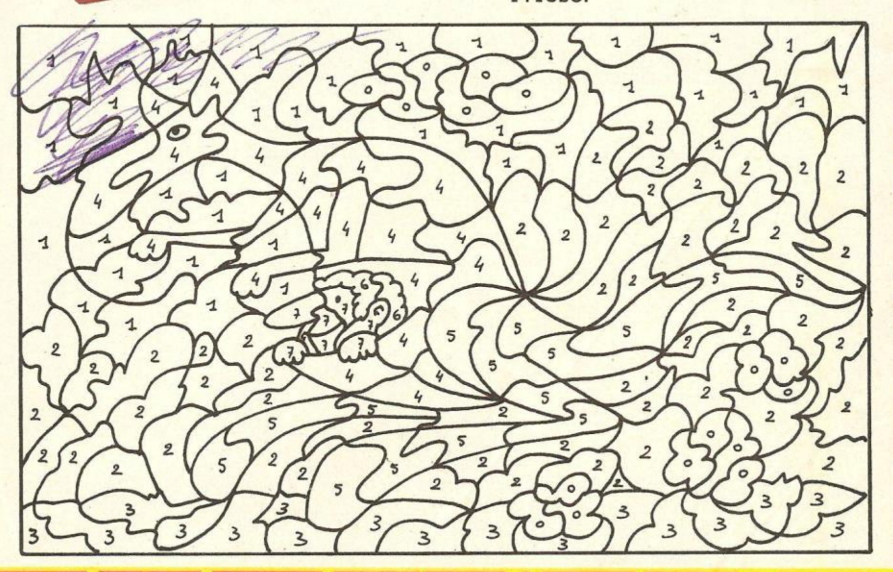
8.●





Ton dessin sera vraiment superbe si tu prends des crayons ou des feutres Corade pour colorier les cases.

Code des couleurs : 0 : blanc – 1 : bleu – 2 : vert foncé – 3 : vert clair – 4 : orange – 5 : beige – 6 : marron – 7 : rose.



9. LA CHAÎNE••

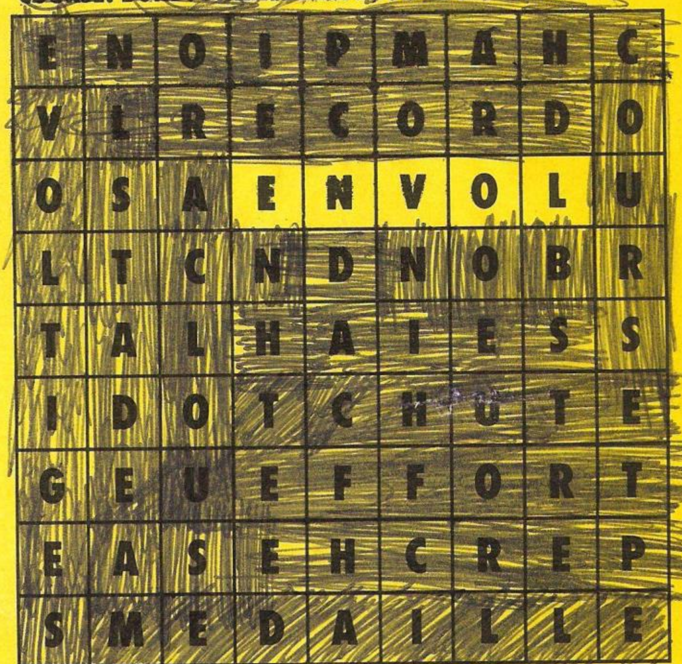
Avec ce jeu tu vas former une chaîne continue, depuis l'image A jusqu'à l'image H, en sautant par toutes les autres. Chaque dessin est relié à celui qui le précède et à celui qui le suit par une ressemblance, un petit détail commun.



10. LE BIFTOU•

Si tu veux connaître le mot mystère, prends un crayon et noircit dans les rangées de cases toutes les lettres des mots de la liste que voici.

EFFORT. CHAMPION. PERCHE. CHUTE. CLOUS. VOLTIGE. HAIES. COURSE. BOND. STADE. ÉLAN. SAUT. MÉDAILLE. RECORD.

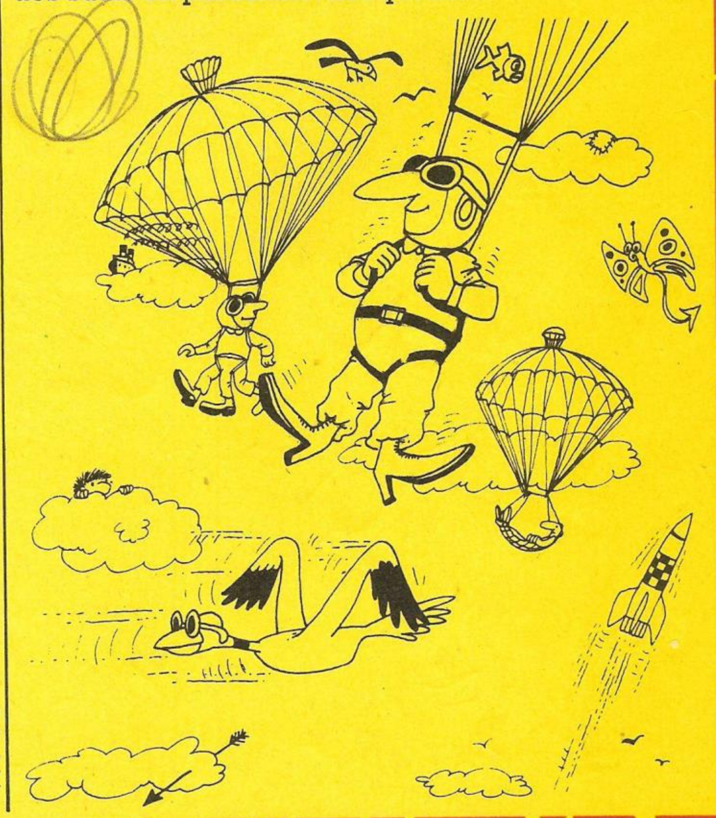


E	N	O	I	P	M	A	H	C
V	L	R	E	C	O	R	D	O
O	S	A	E	N	V	O	L	U
L	T	C	N	D	N	O	B	R
T	A	L	H	A	I	E	S	S
I	D	O	T	C	H	U	T	E
G	E	U	E	F	F	O	R	T
E	A	S	E	H	C	R	E	P
S	M	E	D	A	I	L	L	E

Quand tu auras terminé, le mot que tu cherches apparaîtra dans la rangée de cases restées blanches.

11. ANOMALIES CHEZ LES PARACHUTISTES••

Il y a plus de 10 anomalies dans ce dessin représentant des sauts en parachute. Lesquelles ?

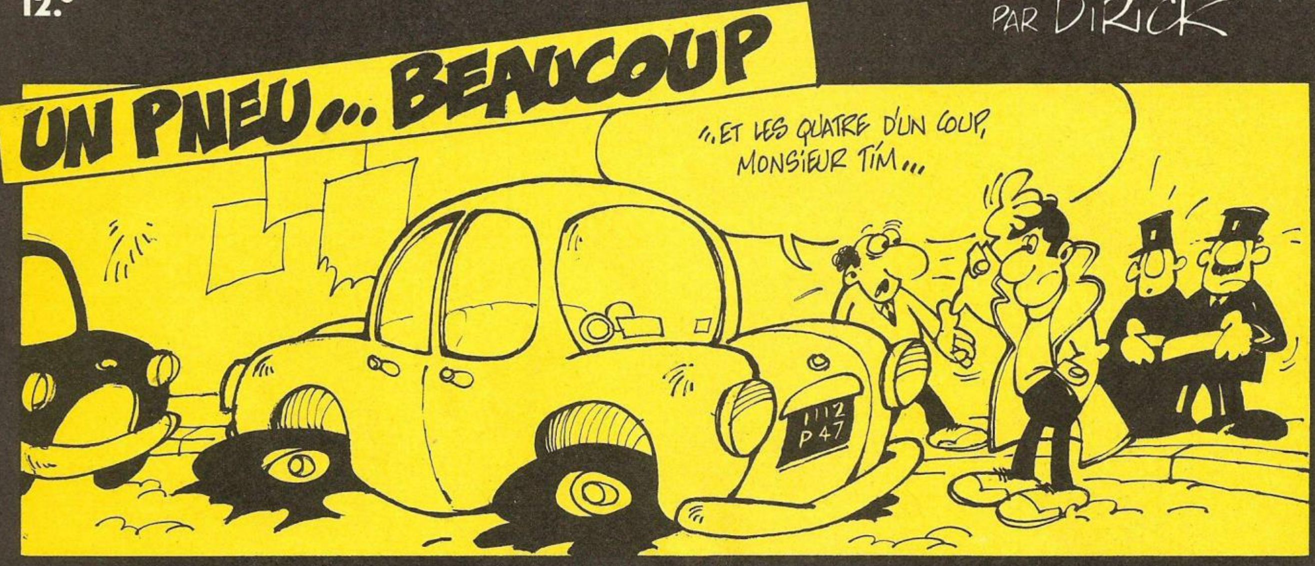


Les énigmes de TIM

12.

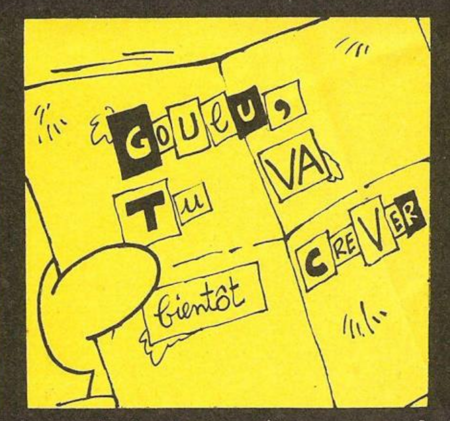
PAR DIRICK

UN PNEU... BEAUCOUP



Ce matin-là Monsieur Goulu a une désagréable surprise : les pneus de sa voiture ont été crevés.







Monsieur Goulu, d'un naturel très réservé n'entretenait aucune relation avec ses voisins.





Monsieur Ratmoreau, Madame Pipelaid, le concierge et Monsieur Ralheurt. Tim croit avoir découvert le coupable. Et toi ?

13. LABY AU SAUT•••

Pour arriver à l'auberge du Cheval Blanc, le cavalier n'a qu'un petit saut à faire par-dessus la rivière, et un gué à traverser; mais où donc ?



SOLUTIONS

1. C'EST BON DE BONDIR

A6 – B8 – C4 – D3 – E2 – F7 – G1 – H5.

2. FLÉCHOPIF

HORIZONTALEMENT : Tremplin – Egout – Um – Acier – Bée – Sot – Ras – Lu – Tu – Diabolo – Ay – Ut – Essort. VERTICALEMENT : Trempoline – Eg – Tua – Moab – Bas – Puce – Yoyo – Altier – Atout – Unir – Su.

4. LES JUMEAUX

Le 2e en haut en partant de la gauche et le 5e en bas en partant également de la gauche.

5. LE CLOWN BONDISSANT

Une belle en moins – Une balle plus grosse – Pompon au bonnet – Collerette – Main gauche – Bouche plus large.

6. PROVERBE EN CODE

IL FAUT RECULER POUR MIEUX SAUTER.

9. LA CHAÎNE

A et F : le soleil – F et C : la cravate – C et E : la spirale – E et G : l'oiseau – G et B : le nuage – B et D : le ceinturon – D et H : la mouche.

10. LE BIFTOU

Le mot mystère est "ENVOL".

11. ANOMALIES CHEZ LES PARACHUTISTES

Le hamac – L'oiseau volant à reculons – Et avec des lunettes – La petite coupole du parachute de gauche renversée – Le paquebot sur un nuage – Et un homme dans un nuage – Une flèche – Une pièce – Un poisson – Un curieux papillon – Un parachutiste à trois jambes – Un autre a de hauts talons.

12. L'ÉNIGME DE TIM

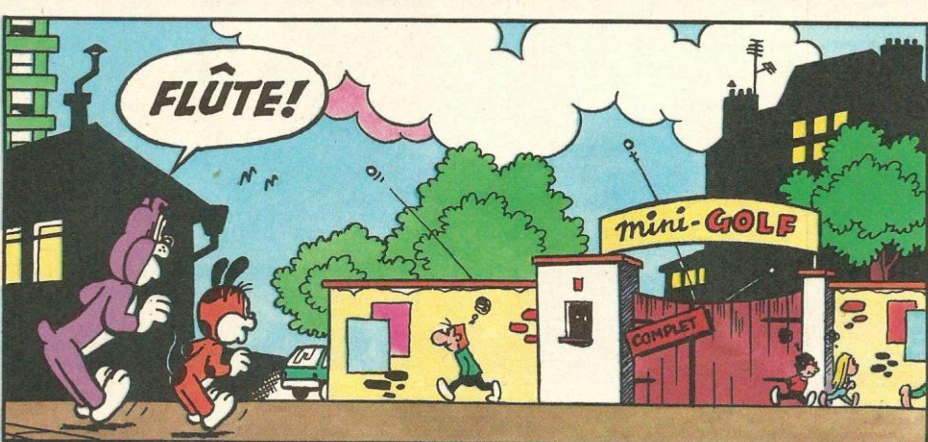
C'est certainement Monsieur Ratmoreau qui a crevé les pneus, car lui seul connaît l'existence de la lettre anonyme – et Monsieur Goulu n'en avait parlé à personne.

PIFOU...

Mini-golf de fortune

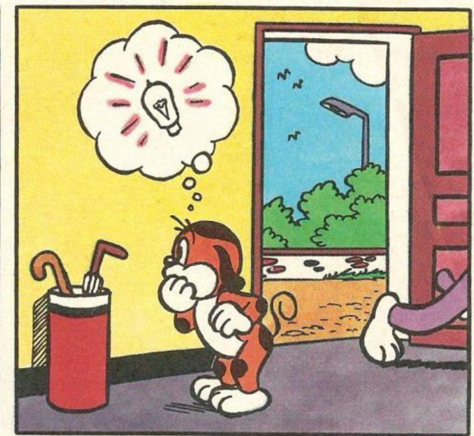














© Ed. VAILLANT 2001



SCENARIO ET DESSINS: R. MAS.





EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

Les trains Jouef déclenchent de véritables passions. Passion pour leur côté tellement "vrai" que même la SNCF s'y tromperait.

Passion pour leur gamme complète de coffrets, locos à vapeur, locos diesel, TGV... qui permettent de construire de magnifiques réseaux. Ils sont si passionnants, les trains Jouef, que quand on y monte, on n'a pas envie d'en descendre. Train photographié : Pacific Express réf. : 7849.

JOUEF. UN TRAIN NOMMÉ



Train voyageurs n° 2 réf. : 7424

Autorail bleu réf. : 8 621.

TGV réf. : 7887

Herforder Pils

Shell

Pif
PIF SUPER COMIQUE SPÉCIAL
LES FOLLES COURSES DE PIF ET HERCULE
N° 15

WROÂÂM

LES COURSES FOLLES DE PIF ET HERCULE SONT PARTIES !

AVEC EN TÊTE LE RIRE !

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

DÉSIR.

Jouef. La passion des trains.

ceji Jouef®



EN PLEINE FORÊT AMAZONIENNE, LA SERA PACAREIMA. TROIS MOIS PLUS TÔT, UN MONDE A PEU PRÈS INCONNU.

CIUDAD UNA S'ETAIT MONTÉE DE TOUTES PIÈCES COMME UNE BOURGADE DE CAUCHEMAR.

DIX MILLE AVENTURIERS AVAIENT DÉFERLÉ SUR LE RIO BRANCO... UNE MONTAGNE D'OR DÉCOUVERTE A DIX MILLES AU NORD DU FLEUVE AVAIT DÉCLENCHÉ CETTE RUÉE...

ILS AVAIENT BRÛLÉ LA FORÊT, BÂTI CETTE VILLE-CHAMPIGNON. ET AVEC UNE RAGE ET UNE OBSTINATION DE TERMITES, ILS AVAIENT ATTAQUÉ LA MONTAGNE D'OR AUX FILONS FABULEUX.

LA FORÊT ÉTAIT UN ENFER. LA MINE ÉTAIT UN ENFER.

ILS L'AVAIENT CREUSÉE COMME UN FROMAGE. L'OR ÉTAIT DANS TOUS CES TROUS...

LA VILLE DE L'OR - CIUDAD UNA - ÉTAIT PIRE QUE LA FORÊT ET LA MINE.

© Ed. VAILLANT 2001

SCÉNARIO: J. OLLIVIER, DESSINS: GATY

LES JOURNALISTES, ON LES A TROP VUS DANS LE COIN ... LAISSE TOMBER, LA FILLE ! C'EST UN ORDRE !

C'EST CE TRONC QUI M'INTÉRESSE, PAS VOUS !

JE CROIS AVOIR ÉTÉ ASSEZ CLAIR !

CLA-AC !

À MON TOUR D'ÊTRE CLAIR ! TU MANQUES DE RESPECT À UNE FEMME !

COGAN N'AVAIT PAS L'HABITUDE QU'ON LUI MARCHE SUR LES PIEDS.

MADRE DIOS, IL SE PREND POUR LE SHERIFF, CE ROUQUIN !

ÉCRASEZ-LUI LES DOIGTS, HOMMES !

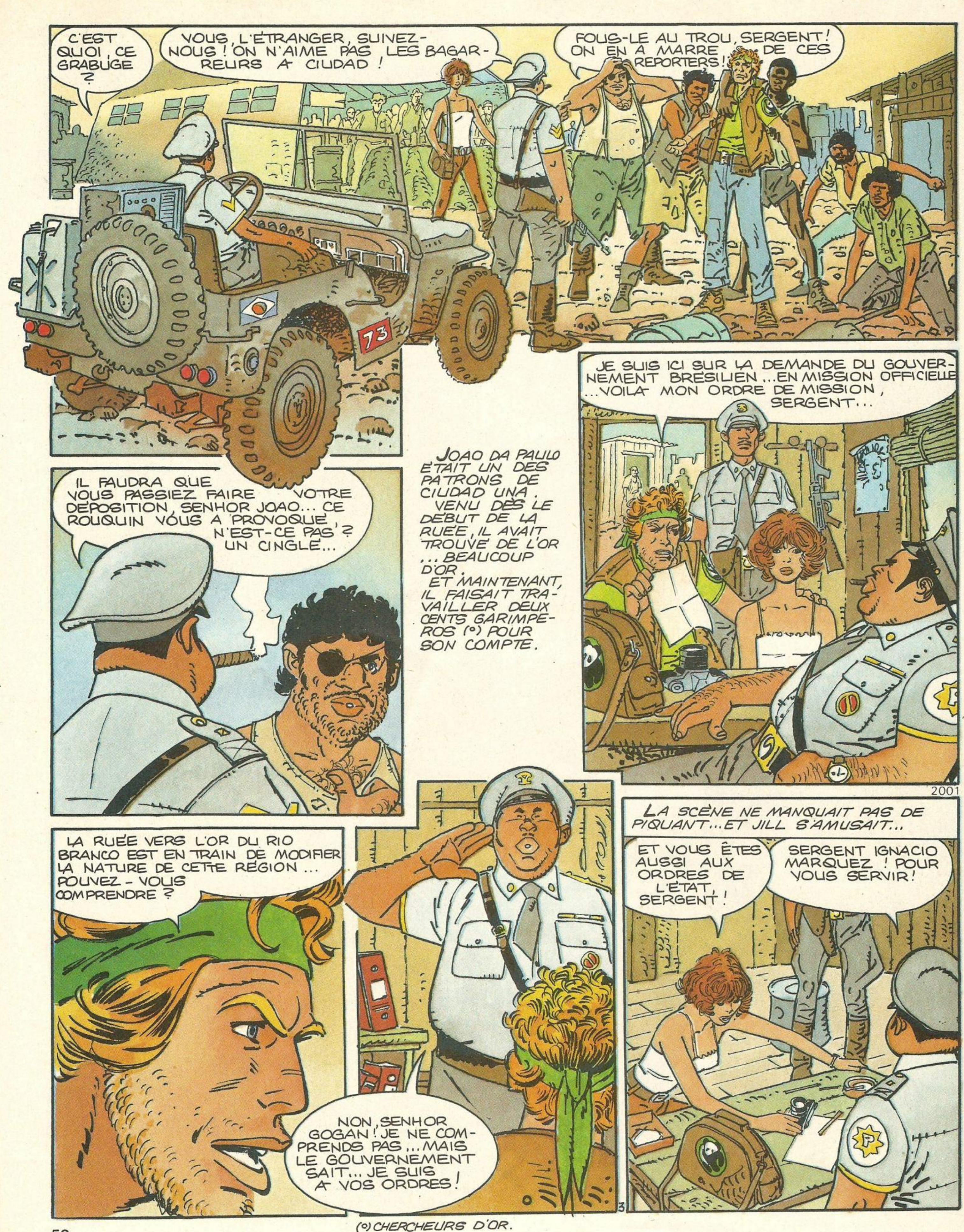
TRENTE SECONDES PLUS TARD, COGAN ÉTAIT AU CŒUR DE LA BAGARRE ET IL FAISAIT MIEUX QUE DE SE DÉFENDRE !

CHTAAP !

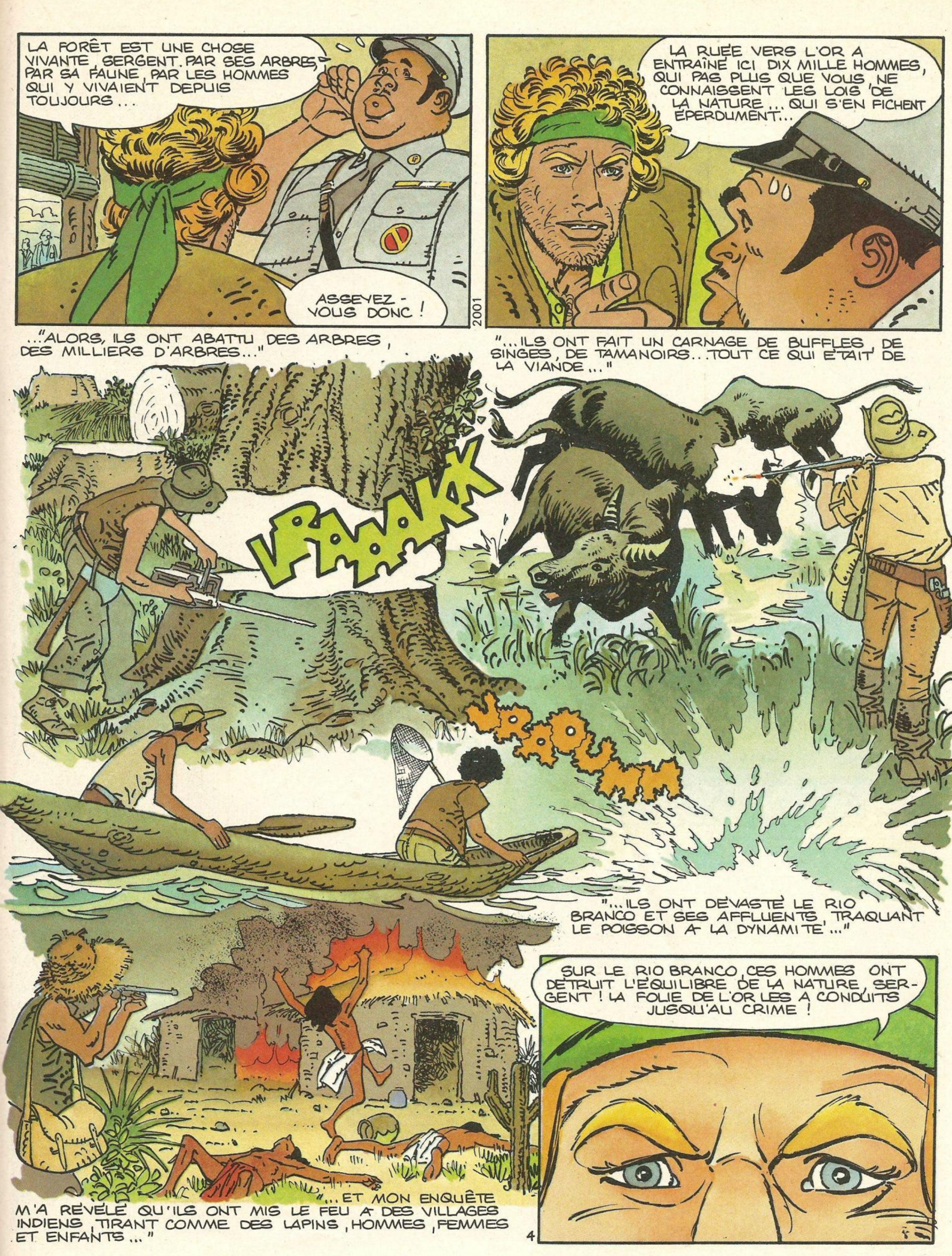
AAAWW

HOO POLICE, ILS VONT LE TUER !

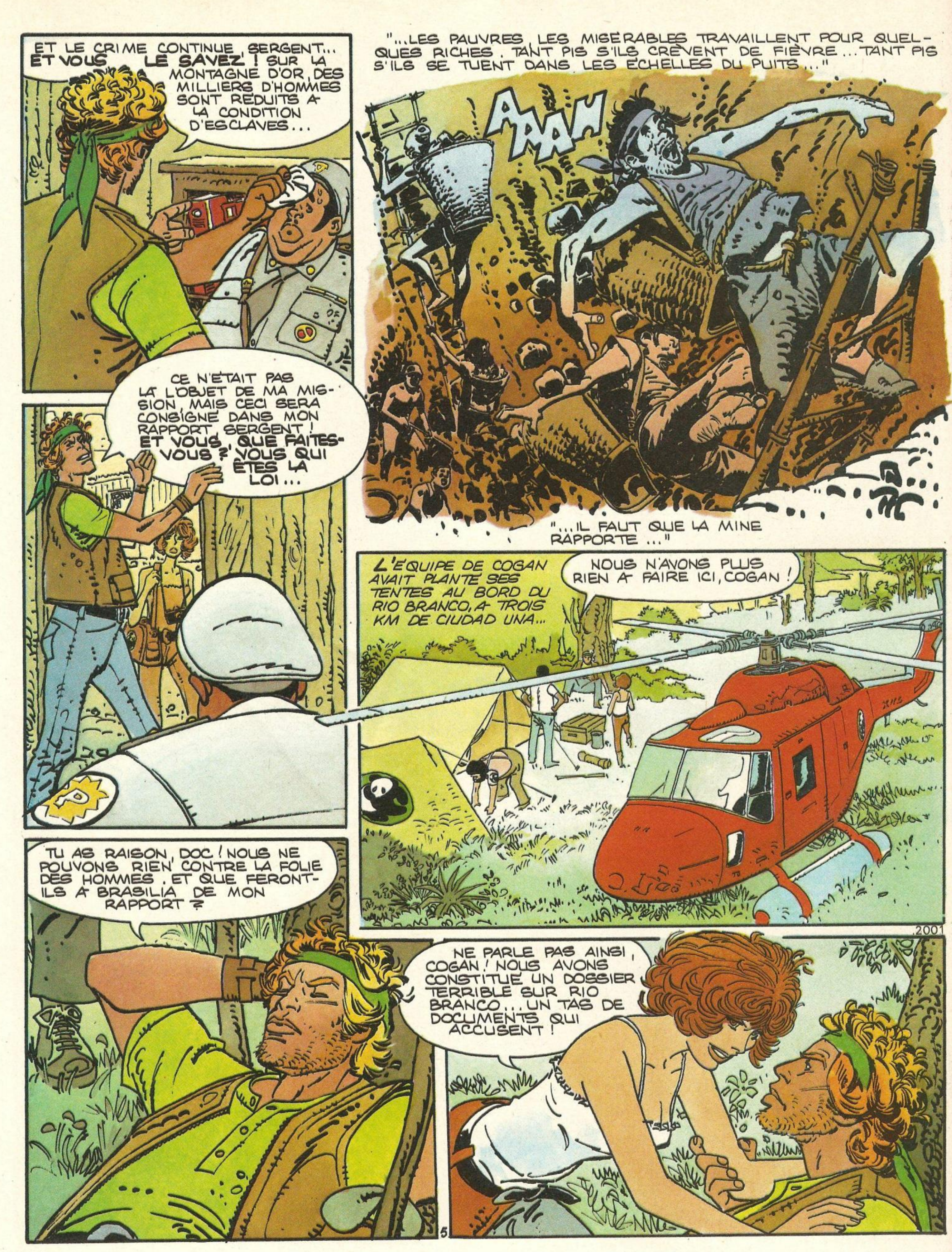
À CIUDAD UNA, LES RÈGLEMENTS DE COMPTE ÉTAIENT JOURNALIERS...



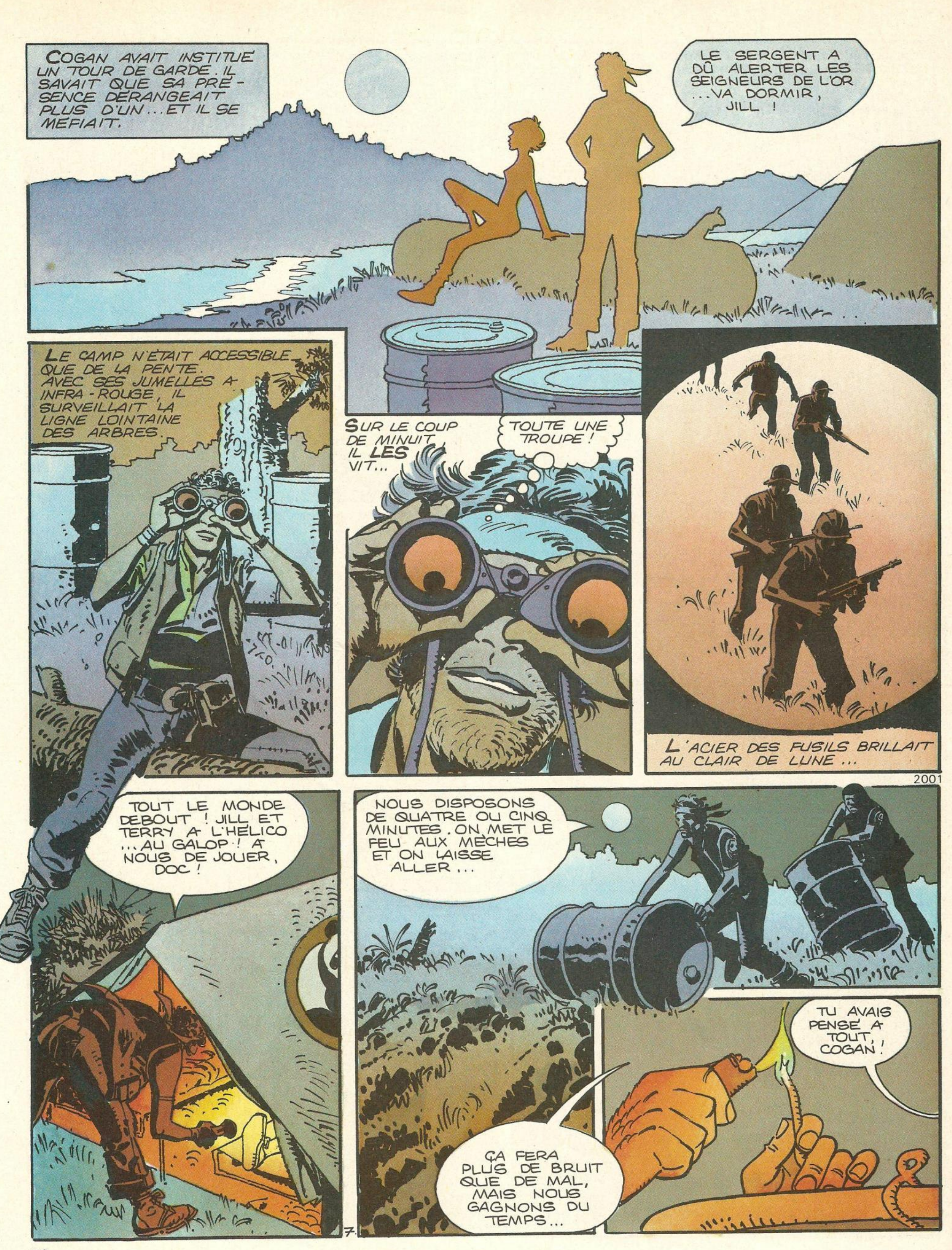
(°) CHERCHEURS D'OR.



LA FORÊT EST UNE CHOSE VIVANTE, SERGENT. PAR SES ARBRES, PAR SA FAUNE, PAR LES HOMMES QUI Y VIVAIENT DEPUIS TOUJOURS...
ASSEYEZ-VOUS DONC !
2001
LA RUÉE VERS L'OR A ENTRAÎNÉ ICI DIX MILLE HOMMES, QUI PAS PLUS QUE VOUS, NE CONNAISSENT LES LOIS DE LA NATURE... QUI S'EN FICHENT ÉPERDUMENT...
..."ALORS, ILS ONT ABATTU DES ARBRES, DES MILLIERS D'ARBRES..."
"...ILS ONT FAIT UN CARNAGE DE BUFFLES, DE SINGES, DE TAMANOIRS... TOUT CE QUI ÉTAIT DE LA VIANDE..."
VRAAAKK
VRAOUMM
"...ILS ONT DÉVASTÉ LE RIO BRANCO ET SES AFFLUENTS, TRAQUANT LE POISSON À LA DYNAMITE..."
"...ET MON ENQUÊTE M'A RÉVÉLÉ QU'ILS ONT MIS LE FEU À DES VILLAGES INDIENS, TIRANT COMME DES LAPINS, HOMMES, FEMMES ET ENFANTS..."
4
SUR LE RIO BRANCO, CES HOMMES ONT DÉTRUIT L'ÉQUILIBRE DE LA NATURE, SERGENT ! LA FOLIE DE L'OR LES A CONDUITS JUSQU'AU CRIME !


ET LE CRIME CONTINUE SERGENT... ET VOUS LE SAVEZ ! SUR LA MONTAGNE D'OR, DES MILLIERS D'HOMMES SONT RÉDUITS À LA CONDITION D'ESCLAVES...
"...LES PAUVRES, LES MISÉRABLES TRAVAILLENT POUR QUELQUES RICHES. TANT PIS S'ILS CRÈVENT DE FIÈVRE... TANT PIS S'ILS SE TUENT DANS LES ÉCHELLES DU PUITS..."
AAAAH
"...IL FAUT QUE LA MINE RAPPORTE..."
CE N'ÉTAIT PAS LÀ L'OBJET DE MA MISSION, MAIS CECI SERA CONSIGNÉ DANS MON RAPPORT, SERGENT ! ET VOUS, QUE FAITES-VOUS ? VOUS QUI ÊTES LA LOI...
L'ÉQUIPE DE COGAN AVAIT PLANTÉ SES TENTES AU BORD DU RIO BRANCO, À TROIS KM DE CIUDAD UNA...
NOUS N'AVONS PLUS RIEN À FAIRE ICI, COGAN !
TU AS RAISON, DOC ! NOUS NE POUVONS RIEN CONTRE LA FOLIE DES HOMMES. ET QUE FERONT-ILS À BRASILIA DE MON RAPPORT ?
NE PARLE PAS AINSI, COGAN ! NOUS AVONS CONSTITUÉ UN DOSSIER TERRIBLE SUR RIO BRANCO... UN TAS DE DOCUMENTS QUI ACCUSENT !
2001
5

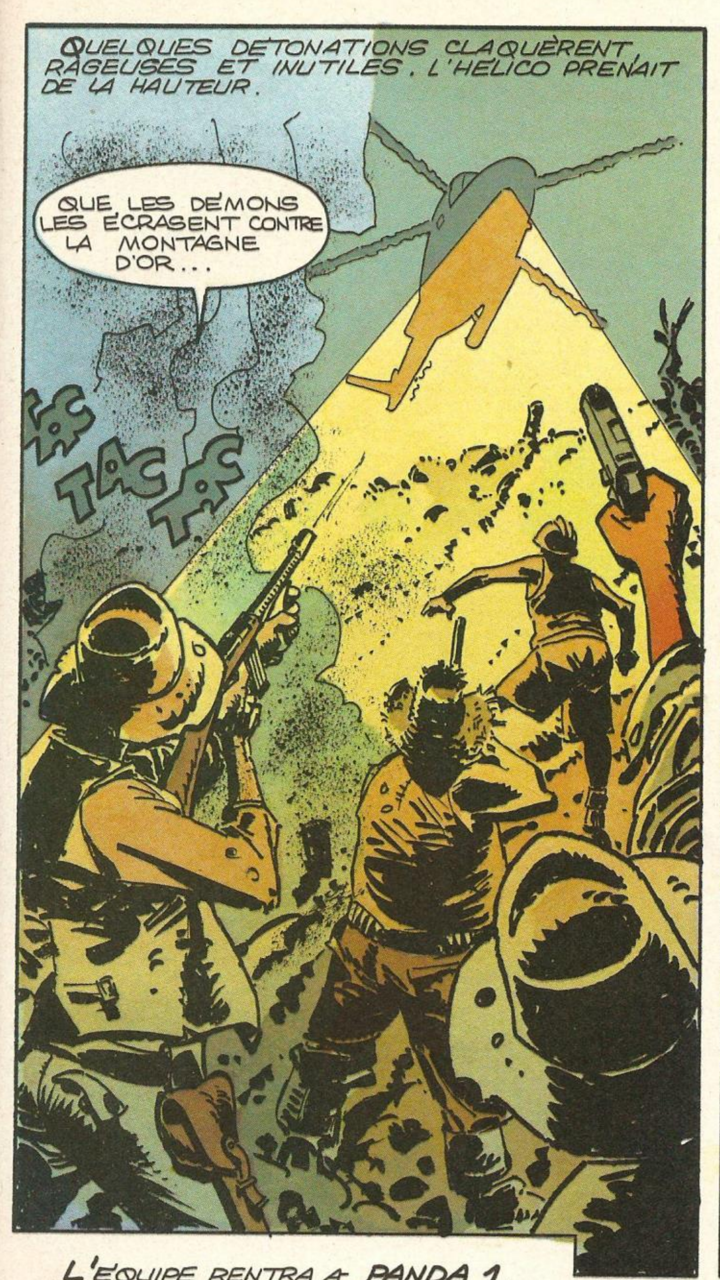

DON JOAO DA PAULO, "LE SEIGNEUR DE LA MONTAGNE D'OR", S'ÉTAIT FAIT CONSTRUIRE UNE VRAIE MAISON SUR UNE COLLINE AÉRÉE.
CE COGAN PEUT NOUS COINCER TOUS, SENHOR JOAO...
TU N'ES QU'UN IMBÉCILE, IGNACIO ! UN FROUSSARD DE COYOTE ! LES JEUX SONT MAINTENANT CLAIRS, PUISQUE CE ROUQUIN S'EST DÉMASQUÉ...
ICI, NOUS SOMMES SUR LE RIO BRANCO, À 500 KM DE MANAUS, ET À 5000 DE BRASILIA... ICI, CE SONT LES PLUS FORTS QUI ONT LE POUVOIR...
JOAO GAGNA LA TERRASSE QUI DOMINAIT LA MONTAGNE DÉCHIQUETÉE...
IL Y A TROIS ANS JE N'ÉTAIS QU'UN MINABLE GARIMPERO... AUJOURD'HUI, DEUX CENTS TYPES TRAVAILLENT SUR MES PLACERS. QUI A L'OR DÉTIENT LE POUVOIR, SERGENT !
2001
ICI, LA VIE D'UN HOMME NE COMPTE PAS ! ET CET IDIOT DE COGAN ALLONGERA LA LISTE DES MORTS...
ET TOI IGNACIO MARQUEZ, CHEF DE LA POLICE DE CIUDAD UNA, QUE JE PAIE GRASSEMENT, TU CONCLURAS À UNE MORT ACCIDENTELLE ! BRAVE ET DÉVOUÉ IGNACIO...
6


COGAN AVAIT INSTITUÉ UN TOUR DE GARDE. IL SAVAIT QUE SA PRÉSENCE DÉRANGEAIT PLUS D'UN... ET IL SE MÉFIAIT.
LE SERGENT A DÛ ALERTER LES SEIGNEURS DE L'OR ... VA DORMIR, JILL !
LE CAMP N'ÉTAIT ACCESSIBLE QUE DE LA PENTE. AVEC SES JUMELLES À INFRA-ROUGE, IL SURVEILLAIT LA LIGNE LOINTAINE DES ARBRES.
SUR LE COUP DE MINUIT, IL LES VIT...
TOUTE UNE TROUPE !
L'ACIER DES FUSILS BRILLAIT AU CLAIR DE LUNE...
2001
TOUT LE MONDE DEBOUT ! JILL ET TERRY À L'HÉLICO ... AU GALOP ! À NOUS DE JOUER, DOC !
NOUS DISPOSONS DE QUATRE OU CINQ MINUTES. ON MET LE FEU AUX MÈCHES ET ON LAISSE ALLER...
TU AVAIS PENSÉ À TOUT, COGAN !
ÇA FERA PLUS DE BRUIT QUE DE MAL, MAIS NOUS GAGNONS DU TEMPS...
7.

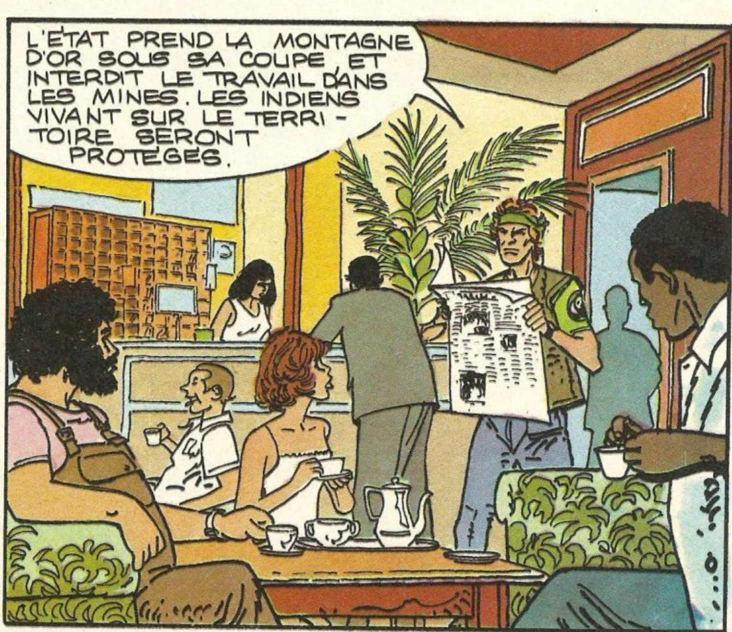

LES BARILS BONDIRENT SUR LA PENTE.
MÉFIE-TOI, DOC... ILS DOIVENT AVOIR LA GÂCHETTE FACILE...
DEUX COUPS DE FEU DÉCHIRÈRENT LA NUIT. DEUX BALLES MIAULÈRENT...
PIAWW
PIAWW
ILS SE SONT ARRÊTÉS. ILS PARAISSENT HÉSITER. LES HOMMES CRAIGNENT CE QU'ILS NE COMPRENNENT PAS.
QUE C'EST, CES MAQUINAS? (°)
C'ÉTAIT VRAI ! LES HOMMES DE MAIN DE DON JOAO NE COMPRENAIENT PAS.
UNE EXPLOSION ÉBRANLA L'AIR, ÉNORME... UN PAQUET DE FLAMMES JAILLIT COMME UNE CHEVELURE DÉNOUÉE.
SECONDE EXPLOSION...
UN BARRAGE DE FEU QUI SE DÉPLOYAIT EN ACCORDÉON...
2001
8

(°) ENGINS.


EN AVANT ! C'ÉTAIT UN PIÈGE !
ILS SONT PLUS MALINS QU'ON LE DISAIT.
ASSEZ DE DISCOURS ! LES FUSILS ONT LA LOI...
TERRY ET JILL AVAIENT EMBARQUÉ À BORD DE L'HÉLICO LE MATÉRIEL LE PLUS PRÉCIEUX...
ON LEUR LAISSE LES TENTES ET LES VIVRES... FAUT SAVOIR FAIRE LA PART DU FEU !
ALORS, ON Y VA, OUI OU NON ! J'ATTENDS UN ORDRE, PATRON... BONDIEU, POUR UNE FOIS QUE JE ROUPILLAIS...
GROUILLEZ-VOUS !
PAS DE PANIQUE ! ON ARRIVE !
2001
GO, TERRY ! ET ENVOIE-LEUR UNE VOLÉE DE PROJECTEURS DANS LA FIGURE !
MANQUE DE POT, ON SE TIRE ! ALORS QUE JE FAISAIS UN RÊVE... JE DÉTERRAIS UNE PÉPITE GROSSE COMME MA TÊTE !
SURVOLE LA MONTAGNE D'OR, TERRY ... JE VOUDRAIS QUELQUES CLICHÉS DE CETTE MINE DES FOUS !
9



LA MISSION DE COGAN NE FUT PAS INUTILE LE GOUVERNEMENT DE L'ÉTAT DÉPÊCHA DANS LE RIO BRANCO UNE COMMISSION MUNIE DES PLEINS POUVOIRS.



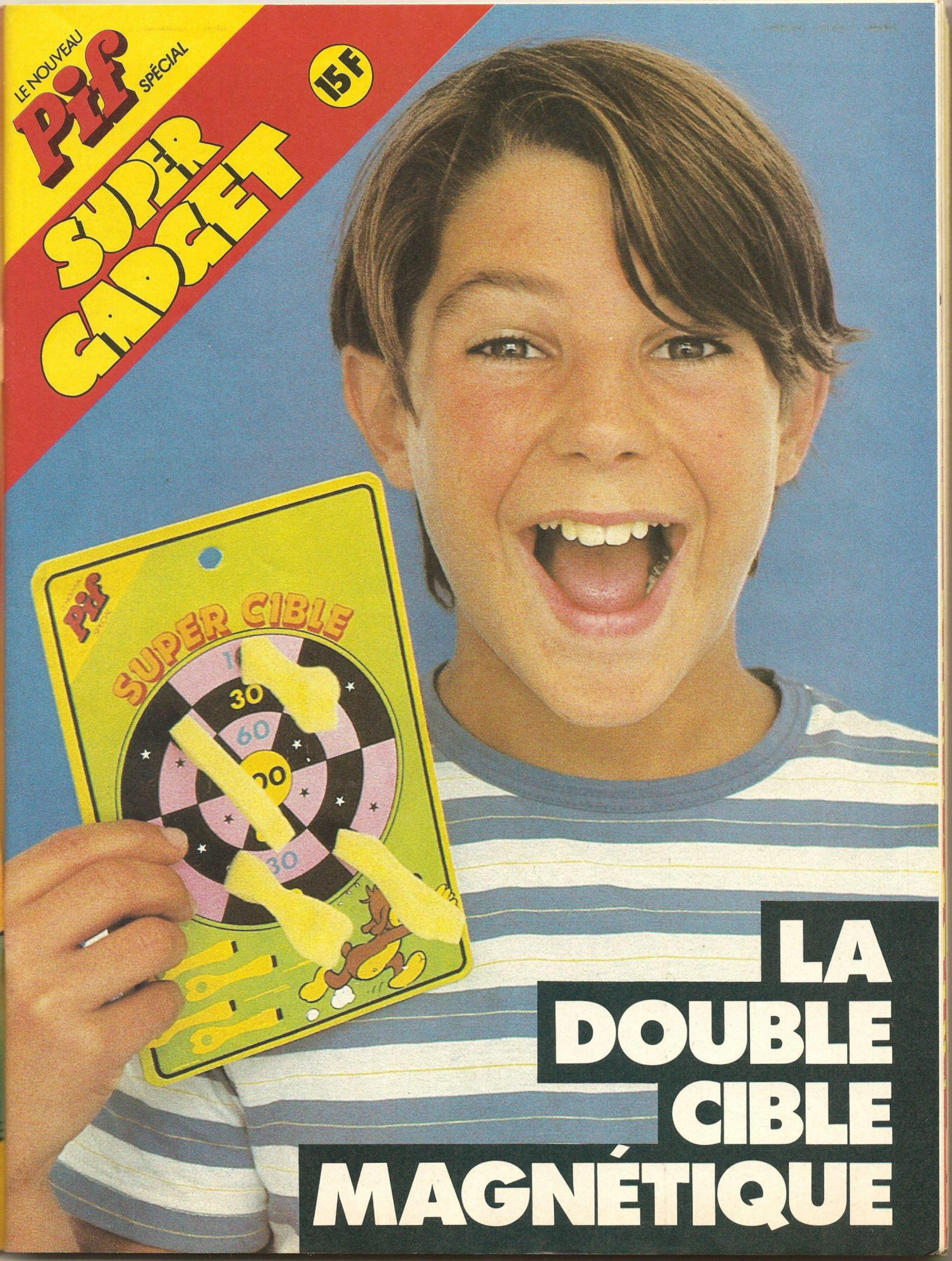


2001





FIN DE L'EPISODE


LE NOUVEAU
Pif
SPÉCIAL
15F
SUPER GADGET
Pif
SUPER CIBLE
30
60
100
30
LA
DOUBLE
CIBLE
MAGNÉTIQUE

La semaine prochaine

TON GADGET

MUSCLOR TE PRÉSENTE

LE CHÂTEAU DES OMBRES

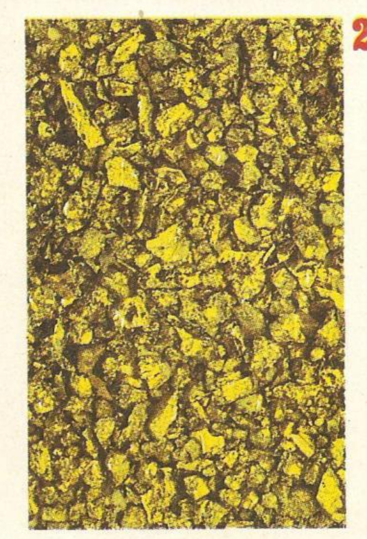
DES MAÎTRES DE L'UNIVERS



CHERCHEUR D'OR



1



2

L'OR, mot magique par excellence. L'OR, qui a fait rêver les hommes depuis les temps les plus lointains. L'OR du Roi Midas. Les mines du Roi Salomon. L'OR des Incas. L'OR des Conquistadores. L'OR de l'Eldorado. Les Sept cités de l'OR. L'OR des Galions. La Ruée vers l'OR. Californie. Klondike. Australie...

L'OR, qui à travers le temps, reste synonyme de métal rare et fabuleux. Le bloc d'OR de Calgoorlie (Australie), 47 kilos, qu'un aventurier découvrit à fleur de sable sous sa pioche. L'OR, qui a poussé les hommes vers toutes les Aventures... L'Aventure de l'OR!



3

Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

« TOUT CE QUI BRILLE N'EST PAS DE L'OR! »

Pour être chercheur d'or (on dit des chercheurs d'or que ce sont des *orpailleurs*), il faut avoir beaucoup, beaucoup de patience, c'est une qualité indispensable. Certains, qui n'en avaient pas beaucoup, étaient victimes de leurs illusions... et sombraient parfois dans la folie. Ainsi, certains chercheurs d'or, découvrant au milieu du sable aurifère de la pyrite, prirent cette dernière pour de l'or. Inutile de dire que quand ils apprirent qu'il ne s'agissait pas d'or, ils sombrèrent dans la folie. C'est depuis ce temps-là que la pyrite est aussi appelée *l'or des fous* !

Ta pépite est un mélange d'or, d'argent et souvent de cuivre. Dans quelques mois elle peut se ternir (à cause de la présence de l'argent). Il suffit alors de la tremper dans du vinaigre pour qu'elle brille à nouveau.

ton gadget

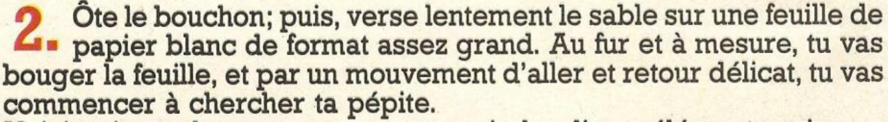
DEVIENS C

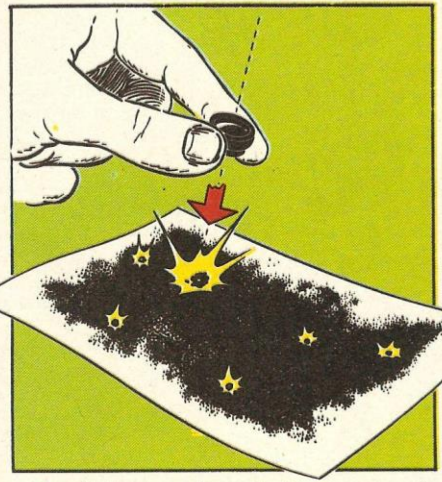
Incroyable! Et pourtant, il y a de l'or dans ton journal, du véritable or! Cette semaine, tu vas pouvoir te transformer en chercheur d'or et découvrir dans le gadget que je t'offre, une pépite!



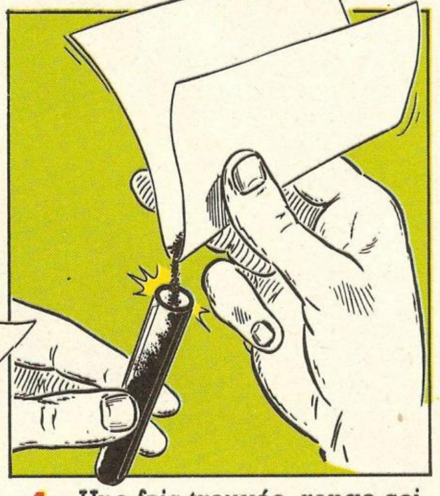
1. Ton gadget se compose d'une éprouvette contenant du sable, de la pyrite de fer, et une pépite aurifère. A l'extrémité de l'éprouvette, au-dessus du bouchon, se trouve un second bouchon qui est une loupe.

2. Ôte le bouchon; puis, verse lentement le sable sur une feuille de papier blanc de format assez grand. Au fur et à mesure, tu vas bouger la feuille, et par un mouvement d'aller et retour délicat, tu vas commencer à chercher ta pépite.
Voici, pris en photo et nettement grossis, les divers éléments qui composent le contenu de ton éprouvette : le sable avec la pyrite (nº 1) – pour reconnaître la pyrite, observe bien cette photo (nº 2) – enfin, la pépite unique, reconnaissable entre tout (nº 3).

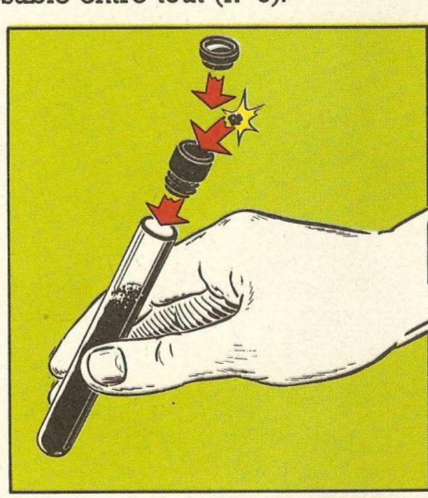




3. Dès que la pépite sera présente sur ta feuille, tu l'apercevras immédiatement : sa forme et sa couleur se différencient nettement du reste, la pépite est d'une couleur jaune mat. Grâce à la loupe qui accompagne ton gadget, tu pourras bien l'observer.



4. Une fois trouvée, range soigneusement la pépite dans le bouchon, et reverse le sable et la pyrite à l'intérieur de l'éprouvette.



5. La pépite enfermée dans le bouchon, tu pourras l'observer à loisir; mais tu pourras aussi la faire admirer par tes copains, et leur annoncer fièrement, que c'est dans *Pif* que tu l'as trouvée.

LE NOUVEAU
Pif
8F.

DU JAMAIS VU !

CETTE SEMAINE, DE L'OR* DANS TON JOURNAL !

TRANSFORME-TOI EN CHERCHEUR D'OR !

A L'INTERIEUR DE TON JOURNAL CE PRECIEUX TUBE

* Dans chaque *PIF*, une pépite aurifère qui contient de l'or.

TON GADGET:
DU SABLE, DE LA PYRITE,
ET UNE PÉPITE AURIFÈRE,
+ UNE LOUPE

ÉDITIONS VAILLANT, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10 – Tél. : 246.92.25. Directeur de la publication : Jean-Claude LE MEUR – Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR – Hélène BRAYE – Robert ANDREUCCI – Bernard LYONCAEN – Numéro de Commission Paritaire : 57826 – Loi numéro 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse – Dépôt légal : novembre 1983. Ce journal n'est complet qu'avec son gadget paginé en III et IV de couverture. Conditionnement sous film rétractable CONDI-PLAST. Tél. : 420.40.63. Imp. en France par les Imprimeries de la Noue, n° 7497, 65, av. Jean-Lolive, 93170 Bagnolet. N° de codif. N.M.P.P. – VILLETTE PARIS 2806 – RUNGIS 2547.